



UNIVERSIDADE TÉCNICA DE LISBOA
FACULDADE DE MOTRICIDADE HUMANA



Emoção e Comportamento Corporal dos Espectadores de Futebol Durante o Jogo

Dissertação elaborada com vista à obtenção do grau de Mestre em Gestão do Desporto

Orientador: Professor Doutor Abel Hermínio Lourenço Correia

Júri:

Presidente

Professor Doutor António Fernando Boleto Rosado

Vogais

Professor Doutor Abel Hermínio Lourenço Correia

Professora Doutora Cláudia Salomé Lima Dias

Virgílio Franceschi Neto

2009

“Hay quienes sostienen que el fútbol no tiene nada que ver con la vida del hombre, con sus cosas más esenciales. Desconozco cuánto sabe esa gente de la vida. Pero de algo estoy seguro: no saben nada de fútbol.” (Eduardo Sacheri, “Esperándolo a Tito y Otros Cuentos de Fútbol” (2000). Buenos Aires: Galerna)

Agradecimentos

A Deus.

Aos meus pais e ao meu irmão, por tudo.

Aos meus familiares, por acreditarem em mim e sempre estarem ao meu lado.

Ao Professor Doutor Abel Correia, pelo exemplo, pelos ensinamentos, pela motivação, confiança, disponibilidade e atenção.

Aos Professores Dr. Carlos Colaço e Dr. Francisco Rebelo, pela disponibilidade.

Ao Sr. Engº. Estrela da Cunha, do Sporting Clube de Portugal, pela confiança.

Ao pessoal da Torcida Verde, nomeadamente: Luís, Telmo, Filipe e “Capitão”, pela fidalguia.

Ao João Pascoal, Raul Silva e Joana Santos, por estarem sempre presentes e dispostos.

A Renata Mandelbaum, por ser ela mesma.

Aos amigos: Helena Fernandes, Patrício Simões, Rui Correia e João Bettencourt, pelos exemplos e por me fazerem acreditar novamente em valores que eu já achava não valer mais a pena acreditar.

A Luiz Olyntho Guedes Pinto, Camila Bourgard, Vera Zymbal, César Andrade, Carmen de la Torre, Juliana Lisboa, Felipe Corbellini, Kenji Fuke, Laércio Miranda, Luiz Haas, Geraldo Campestrini, Pablo Silveira, Roberto Giacoia e Igor Biasetti. Sem amigos como estes – estejam do lado de cá do Atlântico ou do lado de lá - a trajetória seria mais difícil. Muito obrigado!

ÍNDICE GERAL

Agradecimentos	1
ÍNDICE GERAL	4
Lista de Figuras	5
Lista de Tabelas	5
Abreviaturas	6
Resumo	7
Abstract.....	8
INTRODUÇÃO.....	9
Capítulo 1: Futebol	12
1. Primórdios do Futebol	12
2. Desenvolvimento do Futebol.....	13
3. Dinâmica do Jogo de Futebol	15
Capítulo 2: Espectadores de Futebol	21
1. Busca pela Excitação	21
2. O Estádio de Futebol	24
3. Subcultura do Espectador	27
Capítulo 3: Comportamento do Espectador	29
1. Estudo do Comportamento Colectivo	29
2. Comportamento Espontâneo e Reactivo	34
Capítulo 4: Emoções.....	36
1. Origens e Definição	36
2. Classificação das Emoções.....	38
3. Emoções Positivas e Negativas	39
4. Funções das Emoções	40
Capítulo 5: Emoções dos Espectadores de Futebol	42
1. Ansiedade	42
2. Irritação/Raiva	43
3. Culpa e Vergonha	43
4. Alegria	44
5. Orgulho.....	44
Capítulo 6: Comportamento Corporal e as Emoções	45
1. Expressão das Emoções.....	45
2. Comportamento Corporal e Emoções	46
Capítulo 7: Modelo de Análise e Hipóteses	48
Capítulo 8: Metodologia.....	53
1. Amostra	53
2. Recolha dos Dados	55
3. Tratamento dos Dados	56
Capítulo 9: Apresentação dos Resultados	61
1. Emoções dos Espectadores nos Jogos	61
2. Comportamento Corporal Predominante.....	63
3. Comportamentos Corporais nos Jogos	64
4. Resultado Desportivo	66
4.1. Vitória.....	66
4.2. Empate	67
4.3. Derrota.....	68
5. Adversário	69

6. Episódio da Partida.....	71
7. Natureza da Competição.....	72
Capítulo 10: Discussão dos Resultados	74
1. Emoções dos Espectadores nos Jogos	74
2. Comportamento Corporal Predominante.....	76
3. Número de Comportamentos Corporais nos Jogos	77
4. Resultado Desportivo	78
4.1. Vitória.....	78
4.2. Empate	79
4.3. Derrota.....	79
5. Adversário	80
6. Episódio do Jogo	81
7. Natureza da Competição.....	81
CONCLUSÕES.....	83
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	89
REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS.....	97
ANEXOS.....	98

Lista de Figuras

Figura 1: Expressão corporal e emoção percebida de acordo com Darwin (1872).....	45
Figura 2: Emoção e comportamento corporal correspondente.....	47
Figura 3: Comportamentos corporais para as emoções no desporto	48
Figura 4: O Modelo de Análise	51
Figura 5: Apresentação dos jogos do estudo	54
Figura 6: Comportamentos corporais e emoções a observar.....	57

Lista de Tabelas

Tabela I: Nível de concordância entre os observadores	60
Tabela II: Frequência de cada emoção por jogo.....	61
Tabela III: Frequência dos comportamentos corporais associados à ansiedade.....	63
Tabela IV: Número de comportamentos corporais observados nos espectadores.....	64
Tabela V: Número de comportamentos corporais em função dos resultados desportivos	65
Tabela VI: Frequência de cada emoção durante a vitória	66
Tabela VII: Frequência das emoções durante o empate	67
Tabela VIII: Frequência das emoções durante a derrota	68
Tabela IX: Número de comportamentos corporais em jogos não-“derby”	69
Tabela X: Emoções em jogos não-“derby” e em um “derby”	70
Tabela XI: Emoções em jogos “internacionais” e não-“internacionais”	70
Tabela XII: Comportamentos corporais no golo da equipa da casa.....	71
Tabela XIII: Frequência média das emoções pela natureza da competição	72
Tabela XIV: Número médio de comportamentos corporais em cada parte dos jogos pela natureza da competição	73

Abreviaturas

FIFA – Fédération Internationale de Football Association

ONU – Organização das Nações Unidas

FA – The Football Association (Federação Inglesa de Futebol)

IFAB – International Football Association Board

Resumo

Este trabalho pretende identificar as emoções dos espectadores durante o jogo de futebol pelos seus comportamentos corporais. Considerou-se o episódio, o resultado desportivo, o adversário e a natureza da competição como variáveis do ambiente. Foram feitas filmagens de uma das claques do Sporting Clube de Portugal em sete jogos de competições diferentes. Identificaram-se doze comportamentos corporais: “permanecer imóvel”, “saudação romana”, “esbracejar”, “abraçar”, “dançar”, “fazer gestos propositais e frenéticos”, “levar as mãos à cabeça”, “bater palmas”, “saltar com alta elevação e elevado ritmo”, “saltar com baixa elevação e elevado ritmo”, “rodar lenços ao redor da cabeça” e “agitar bandeiras”. Identificaram-se quatro emoções correspondentes aos comportamentos corporais: ansiedade, alegria, orgulho e irritação/raiva. “Permanecer imóvel” foi o comportamento corporal mais observado. Competição de natureza eliminatória tem maior manifestação de emoções negativas. Um “derby” possui maior quantidade de comportamentos corporais e nível de ansiedade. O resultado desportivo não influencia as emoções e comportamentos corporais, excepto no “derby”. “Abraçar” ocorre apenas depois de um golo. A natureza da competição e o adversário são factores principais para a alteração das emoções e dos comportamentos corporais.

Palavras-Chave: Futebol, espectadores, comportamentos corporais, emoções

Abstract

This work intends to identify spectators' emotions during a football match beyond their body behaviors. The episode, the sportive result, the opponent and the competition's nature were considered as the environment variables. Shots were made of one of the Sporting Clube de Portugal supporters association, in seven matches. Twelve behaviors were identified: "facing", "roman salute", "victory", "to hug", "to dance", "to raise and move the arms frenetically to the field", "to take hands to the head", "handclapping", "to jump with high elevation and rhythm", "to jump with short elevation and high rhythm", "to turn handkerchiefs over the head" and "to agitate flags". Four emotions related to these body behaviors were identified: anxiety, joy, pride and irritation/anger. "Facing" was the most observed body behavior. A knockout competition's nature match has more expressions of negative emotions. A "derby" has more number of body behaviors observed and anxiety level. The sportive result do not influence emotions and body behavior, with exception in the "derby". "To hug" only occurs after a goal. Competition's nature and opponent are the main factors of changes in emotions and body behavior.

Keywords: Football, spectators, body behaviors, emotions

INTRODUÇÃO

O futebol é a modalidade desportiva mais popular do planeta e através dele muito se pode entender sobre o ser humano e a sociedade. Do “calcio” jogado em Roma Antiga até aos mundiais de futebol promovidos actualmente pela FIFA (Fédération Internationale de Football Association), muitos séculos se passaram e muito caminho foi percorrido para este ser considerado o desporto-rei.

Na Grã-Bretanha, na antiguidade, era jogado entre trabalhadores de fazendas das zonas rurais e entre habitantes de diferentes cidades, o chamado “Folk Football” (Elias & Dunning, 1986). Havia poucas regras. Com o passar do tempo este jogo passou a adquirir regulamentos e a sua prática passou a ser incentivada nas escolas, uma vez que os educadores acreditavam que contribuía para o desenvolvimento pessoal do aluno. Por ser praticado nas escolas, o espaço do jogo tornou-se reduzido, ou seja, mais regras surgiram e que moldaram o futebol moderno.

Das escolas o futebol passa a ser jogado nos terrenos baldios das cidades, enquanto ocorre na Grã-Bretanha a Revolução Industrial, factor importante para a popularidade desta modalidade. Era depois dos turnos de trabalho que os operários, em sua maioria, faziam os seus jogos – incentivados pelos patrões -, realizados em campos localizados ao lado das fábricas. Formava-se, assim, um público local que acompanhava estes jogos, fossem funcionários, familiares ou mesmo pessoas que viviam por perto. O Império Britânico e o comércio promovido pelo Reino Unido contribuíram para a difusão desta modalidade desportiva pelo mundo (Giulianotti, 2002a). A posterior criação da FIFA, em 1904, foi decisiva para o seu desenvolvimento.

Com o crescimento das cidades os espaços para o futebol tiveram que se adaptar para receberem tanto os futebolistas quanto os espectadores (Giulianotti, 2002a). A distinta configuração das bancadas permitiu o surgimento de diversos tipos de espectadores: uns mais moderados e apreciadores do jogo e outros mais militantes e apaixonados (Giulianotti, 2002a). O estádio de futebol transformava-se em palco para a manifestação de diversas emoções sentidas por aqueles que acompanham o espectáculo de um jogo, ou seja, os espectadores.

Diversos estudos equacionam a interação entre atletas e espectadores do desporto, em como os espectadores influenciam o desempenho dos atletas (Armstrong & Young, 1999; Carmichael & Thomas, 2005; Wolfson, Wakelin & Lewis, 2005), no sentido de estimular equipa local, intimidar a adversária e influenciar o resultado final de um jogo.

Por outro lado, são escassos os estudos sobre a influência do jogo sobre o espectador, sobre quais são os comportamentos e as respectivas emoções em um determinado momento do jogo. Parte-se do princípio que o momento do golo é, para o espectador, o instante de maior alegria durante o jogo. Além disso – e quem acompanha o futebol sabe muito bem dizê-lo –, os pouco mais de noventa minutos de um duelo proporcionam muito mais: sente-se raiva, sente-se alegria, fica-se atônito, reclama-se e sente-se ansiedade, por exemplo. Várias emoções percebidas durante o espaço de tempo supracitado.

Segundo Lazarus (2000) existem oito tipos de emoções que existem dentro do universo desportivo: ansiedade, irritação/raiva, vergonha, culpa, esperança, alívio, alegria e orgulho. É também possível estabelecer quais são as emoções sentidas pelos espectadores. Dias (2003) estabeleceu as emoções vivenciadas pelos jogadores através das suas expressões faciais. No caso dos espectadores, as emoções são percebidas pelos seus comportamentos corporais (McPhail, 1991; Ekman, 1992; Oatley, Keltner & Jenkins, 2007; Lewis, 2008). Segundo o mesmo Lazarus (1991a), sente-se emoção quando estamos engajados em algo. Neste caso, o espectador envolve-se com o objectivo da equipa, que é a vitória. Simultaneamente, o comportamento não-verbal, corpóreo, dos espectadores, proporcionará a percepção sobre a emoção sentida em um determinado momento do jogo. Há, com tudo isso, o problema que é o de saber qual(is) a(s) emoção(ões) sentida(s) pelo espectador de futebol na maior parte dos noventa minutos de um jogo e se variam de acordo com o nível competitivo do jogo; e em que determinado instante ele sente determinada emoção.

Este trabalho procurará compreender quais as emoções sentidas pelo espectador durante uma partida e verificar a relação com variáveis que caracterizam o jogo. A primeira fase do trabalho constituir-se-á de uma revisão de literatura acerca do futebol,

dos espectadores, do comportamento corporal, das emoções e a relação do comportamento corporal com as emoções. A fase seguinte tratará do modelo de análise, objectivos, hipóteses e metodologia. Na terceira fase serão apresentados os dados e em seguida discutidos de acordo com as hipóteses. Em último lugar as conclusões e sugestões para a prática e para novas investigações.

Compreender as emoções dos espectadores durante um jogo de futebol é importante. Para manter a segurança nos estádios é necessário entender a natureza do espectador e as prováveis reações que ele terá ao longo de um jogo. Se o jogo for marcado pela hostilidade, ele reagirá nas bancadas com violência, assim como se a equipa não corresponder aos seus anseios (Lee, 1985). Entretanto, se ocorrer o contrário e a equipa fizer uma boa apresentação, uma das consequências é que o espectador tornar-se-á um potencial consumidor à saída do estádio¹. O clube, com isso, pode trabalhar no sentido de potencializar a assistência dos espectadores e seu respectivo consumo. Consequentemente acaba por gerar mais rendimentos à organização desportiva.

Importante também para o patrocinador, uma vez que são em momentos emocionalmente intensos (de maneira positiva) que a pessoa capta e fixa melhor a cena vivenciada naquele instante, cujos anunciantes também dela fazem parte (Bennett, 1999). Ademais, se os espectadores perceberem o evento desportivo como sendo atractivo, divertido e interessante, mais propenso ele estará para desenvolver atitudes favoráveis em relação ao patrocinador (Alexandris, Douka, Bakaloumi & Tsasousi, 2008). As expectativas sobre o evento aplicam-se a um jogo de futebol, em que os espectadores aguardam por entretenimento, diversão e experiências favoráveis (Alexandris et al., 2008). Bennett (1999) afirma que a atmosfera de um jogo de futebol é de excitação e os espectadores estão expostos às placas de publicidade à beira do campo. Por elas estarem em um ambiente favorável, serão mais notadas do que em outras situações. Os espectadores que comparecem a uma partida vão para incentivar a equipa e por isso que as imagens captadas durante este evento tendem ser mais recuperáveis do que aquelas observadas em ambientes menos emotivos.

¹ Segundo a Adidas Portugal, o dia de maior volume de vendas em sua loja do Estádio da Luz no segundo semestre de 2007 foi o da vitória do Benfica sobre o Marítimo, por 2-1, em 28 de outubro.

Capítulo 1: Futebol

Este capítulo é uma revisão de literatura acerca do futebol, suas origens, dinâmica e desenvolvimento. Se quisermos compreender as emoções dos espectadores do futebol, devemos entender este jogo e naquilo que o tornou na modalidade mais popular do planeta.

1. Primórdios do Futebol

Os primeiros registos do futebol têm como localização a China do período neolítico, quando se faziam bolas de pedra para serem chutadas em jogos na província de Shan Xi (Galeano, 1995, p. 25). Com o tempo e com o encontro entre as culturas, o jogo com a bola chegou às Ilhas Britânicas através dos soldados do Império Romano.

Desde o século XIV existem indícios do futebol na Grã-Bretanha, jogo nada parecido com o que conhecemos hoje. Por muitas ocasiões a sua prática era proibida através de decretos emitidos pelo Rei, que condenava este jogo ser extremamente violento (Elias & Dunning, 1986, p. 258). Eram disputados por milhares de pessoas, entre comunidades ou vilarejos, em dias santos ou feriados, com o objectivo de passar a bola através do pórtico de uma das vilas. O jogo possuía poucas regras, baseadas nos costumes e nas relações sociais existentes naquele tempo. Não havia máquina burocrática para fiscalizar a organização deste jogo (Giulianotti, 2002a, p. 17). Segundo os mesmos autores, tal grau de violência havia devido ao nível de conscientização das sociedades à época da Idade Média², que se modificaram à medida da formação do Estado-Nação e do seu monopólio do uso da força, além da formação de um sistema educacional e da organização do trabalho advindo da Revolução Industrial³.

O jogo com bola foi durante séculos o passatempo preferido dos Britânicos, embora fossem constatados ossos partidos, narizes quebrados ou bocas ensanguentadas

² “espera-se que a formação do Estado e a formação da consciência, o nível de violência física socialmente permitido e o limiar de repugnância contra o seu uso ou respectivo testemunho assumam formas específicas em diferentes estádios no desenvolvimento das sociedades” (ELIAS; DUNNING, 1986, p. 196).

³ “O facto de os conflitos e tensões no interior dos Estados-nações industrializados se terem transformado – normalmente – em menos violentos e de certo modo mais governáveis é o resultado de um longo desenvolvimento não planeado; não é certamente o resultado do mérito das gerações actuais” (ELIAS; DUNNING, 1986, p. 198).

(Elias & Dunning, 1986). Era considerado pela classe dominante como um comportamento anti-social, mas o que era feito para repreendê-lo em nada adiantava. Muitos destes jogos terminavam com mortes, o que não era vantajoso para a Nação, uma vez que precisavam destes homens para fins bélicos e para a provisão de recursos. Na Grã-Bretanha medieval “desrespeitavam-se as proibições e os indivíduos comportavam-se violentamente em relação aos outros” (Elias & Dunning, 1986, p.262). O futebol da terça-feira gorda era uma luta muito violenta entre grupos vizinhos, uma actividade saturada de emoção. O jogo de futebol proporcionava um escape para as tensões entre os grupos locais (Elias & Dunning, 1986, p.266). Antigamente as situações de conflito e tensão eram sujeitas às decisões particulares no contexto de grupo local. Hoje em dia, pelo contrário, as situações encontram-se reguladas por um código discutido, regulado e impessoal de leis.

Durante o século XVI este jogo de futebol passou a ser mais disputado durante os feriados religiosos, e, com isso, a fazer parte de uma festa maior entre os membros de uma comunidade, que também desfrutavam das brigas de galos e corridas de cães. No longo prazo o futebol primitivo servia de ambiente para integrar os indivíduos em âmbito local e promoviam a ordem social (também em longo prazo) ao dar maturidade aos jovens. Servia como rito de passagem para a idade adulta. Em resumo, o jogo favorecia a solidariedade social (Giulianotti, 2002, p. 17).

2. Desenvolvimento do Futebol

“Nos tempos da Rainha Vitória o futebol já era unânime não apenas como um vício plebeu, mas também como uma virtude aristocrática” (Galeano, 1995, p. 28). O desporto em geral – em especial o futebol - pode ter tido um início popular, mas em pleno século XVI o futebol era jogado pelos alunos de Oxbridge, que pertenciam à elite inglesa (Giulianotti, 2002a, p. 18). Em França de Luís XVIII, as corridas de cavalos eram apreciadas pelas elites, o que se perdeu com a Revolução de 1789, mas que voltou à tona anos mais tarde com o surgimento de uma nova elite (Elias & Dunning, 1986, p.189). No final do século XVIII e início do XIX as escolas públicas da Inglaterra tornaram-se palcos de constantes motins e focos de anarquia. Durante a década de 1820, Thomas Arnold fora nomeado director de uma escola na cidade de Rugby, o que viria

por revolucionar a educação dos jovens ricos da Grã-Bretanha ao aliar o desporto⁴ e a Educação Física no cotidiano do colégio.

A partir de então os jogos com bola foram introduzidos na grade curricular para transmitir noções e virtudes de liderança, lealdade e disciplina – a resgatar a máxima da “mente sã em corpo sã” -, essenciais para o ideal do “cavalheiro Cristão”, responsável pela ordem política e econômica no lar e expandir o Império Britânico. Com isso os jogos passaram a ser codificados e supervisionados pelos directores das escolas (Giulianotti, 2002a, p.18). De acordo com Elias e Dunning (1986) a regularização das normas de lazer, a partir do século XIX, teve como causa o processo de industrialização, que concebeu tipos específicos de produção e trabalho (Elias & Dunning, 1986. p.192). Como consequência do estabelecimento de regras para o futebol – em que cada colégio estabelecia a própria - surgiram disputas entre diversas instituições de ensino, cujo ápice aconteceu em 1863 com a criação da F.A.⁵, o primeiro organismo que formularia o código do jogo de futebol⁶.

O futebol passava a ser coordenado. Tal coordenação permitiu a realização de torneios, primeiro entre as escolas que o praticavam, depois entre clubes, e, posteriormente, países.

A revolução industrial, a reorganização do espaço urbano, o advento de uma classe trabalhadora controlada por uma burguesia municipal (ávida por erradicar quaisquer tipos de diversão “não-civilizados”) e a regulamentação do jogo, deram ao futebol uma grande importância na nova cultura urbana da Inglaterra. Ano após ano as médias de público nos estádios aumentavam e os jogos atraíam principalmente as classes operárias (Giulianotti, 2002a, p.21).

⁴ Desporto vem do inglês “sport”, termo genérico da língua inglesa para passatempos como corridas de cavalo, luta, boxe, tênis e caça à raposa (ELIAS; DUNNING, 1986, p. 187).

⁵ Os alunos dos colégios de Rugby e Eton defendiam tanto o uso das mãos quanto o dos pés. Já os de Harrow e Cambridge, apenas os pés. A partir de 1863, com a criação da F.A.(com uma maior participação dos veteranos de Harrow), os alunos veteranos de Rugby formularam o código para o jogo que levaria o seu nome.

⁶ Atualmente o organismo que lida com a codificação do futebol é a International Football Association Board (IFAB).

Para Giulianotti (2002a), as relações comerciais britânicas, aliadas aos vínculos Imperiais, foram fundamentais para a difusão do futebol pelo mundo. Era parte do currículo das escolas coloniais e passatempo para as tropas. Expandiu-se com muito mais vigor pela Europa, seja por viajantes que visitavam a Grã-Bretanha ou por trabalhadores e professores britânicos em serviço espalhados pelo continente Europeu. O primeiro clube alemão de futebol foi fundado em 1878, em Hannover. Na Holanda, em 1879 e na Itália, em 1890. O ano de 1895 foi o de fundação da Federação Suíça de Futebol. Cinco anos mais tarde, surgia a federação alemã e em 1906, a portuguesa. Consequentemente há um aumento do número de clubes em cada um desses países (Elias & Dunning, 1986 p. 190).

Na América Latina, foram as relações comerciais que favoreceram a difusão desta modalidade. Em 1864 já se jogava futebol nos portos do Brasil (Bellos, 2001). Nas duas margens do rio da Prata (Buenos Aires e Montevideu) foram os imigrantes ingleses que começaram a fundar os clubes a partir da década de 1860. No Chile, o primeiro clube foi fundado por marinheiros ingleses na cidade portuária de Valparaíso, em 1889 (Giulianotti, 2002a, p.24).

Em 1904 surge, em Paris, a FIFA (Federação Internacional de Football Association), entidade que reúne as associações nacionais de futebol, em consequência da rápida expansão e popularização do jogo pelo mundo. A partir de 1930 a entidade passa a organizar um campeonato mundial com a frequência de quatro em quatro anos. Ao longo do século XX a popularização do futebol aumentou com os avanços tecnológicos dos meios de comunicação e de transportes. O seu organismo regulador, a FIFA, hoje conta com mais países associados do que a própria ONU (Organização das Nações Unidas) (Rodrigues, 2007, p. 240).

3. Dinâmica do Jogo de Futebol

Para Elias e Dunning (1986) um jogo de futebol é uma dinâmica de grupo porque é disputado por duas equipas, que se dispersam, se reorganizam (padrão do jogo) e promovem tensões e conflitos de cooperação e harmonia. Os espectadores possuem uma necessidade de tensão e violência, é assim que o jogo se torna interessante e que a

modalidade obtém relativo êxito frente às outras. Em 1863 houve a ruptura entre as modalidades do futebol (Football Association) e do rãguebi (Rugby Football), tendo a primeira obtido mais popularidade que a segunda. Um dos motivos para este êxito deriva do facto que o futebol é menos violento e viril que o rãguebi (Elias & Dunning, 1986). O perigo da redução da violência é o de que o jogo tornar-se-ia desinteressante e monótono. A sua sobrevivência dependia de uma espécie de equilíbrio e controlo do nível de violência, uma vez que, sem ela, a disputa não seria aceitável para os jogadores e para grande parte dos espectadores, de acordo com o padrão de comportamento “civilizado” prevalecente. Era necessária a preservação de um determinado nível de confronto não-violento, sem o qual o interesse do público e dos jogadores teria enfraquecido (Elias & Dunning, 1986, p. 288).

De acordo com Elias e Dunning (1986) o desenvolvimento e sucesso dos jogos-desporto dependem da manutenção de um padrão de jogo com elevado nível de tensão e com dinâmica de grupo. O planeamento do jogo através dos esquemas tácticos favorece o surgimento de tensões. A título de exemplo, em 1925 a “The F.A.” alterou a regra do fora-de-jogo uma vez que as pessoas começaram a notar que as partidas se encaminhavam para a desordem e monotonia.

O jogo de futebol é uma tensão controlada entre dois subgrupos (Elias & Dunning, 1986). Uma de suas características é a de procurar conservar a tensão, intrínseca à configuração dos jogadores. A partida tem um determinado tempo de duração, mas é necessário que de um lado saia um vencedor. Para Elias e Dunning (1986) o jogo é um “equilíbrio de tensão”. Analogicamente, assim como o movimento do corpo humano depende das tensões controladas entre dois grupos de músculos antagonistas em equilíbrio, o jogo também depende de uma tensão entre dois conjuntos de jogadores, ao mesmo tempo adversários e interdependentes, mantendo um equilíbrio dinâmico.

Um jogo de futebol gera tensão a partir de diversas polaridades, que são: polaridade global entre duas equipas opostas. Polaridade entre ataque e defesa. A polaridade entre cooperação e tensão das duas equipas. Entre cooperação e competição dentro de cada equipa. A polaridade entre o controlo interno e externo dos jogadores. Além disso, há a polaridade entre identificação afetiva e rivalidade hostil com os

oponentes. Entre o prazer da agressão e a limitação imposta por tal prazer e, por fim, a polaridade entre a flexibilidade e a rigidez das regras (Elias & Dunning, 1986, pp. 293-295). A partir da análise destas polaridades é possível estudar as dinâmicas europeia, africana e sul-americana de um jogo. Entretanto, a finalidade deste jogo permanece intacta: fornecer prazer às pessoas, uma vez que elas procuram nos jogos-desporto acompanhar as tensões (Elias & Dunning, 1986, p. 296).

Elias e Dunning (1986) dizem que a finalidade destes grupos de desporto é o de dar prazer às pessoas e excitação aos espectadores. Entretanto, os jogadores procuram pelo prazer para si próprio e pelo prêmio financeiro (profissionalismo). Nesta lógica, a possibilidade de proporcionar excitação aos espectadores é dirigida sob diferentes sentidos e traz à tona duas novas polaridades que constituem um “equilíbrio de tensão” de um jogo-desporto: entre os interesses dos jogadores e dos espectadores, e entre “seriedade” e “jogo” (Elias & Dunning, 1986, p.304).

Estas duas polaridades relacionam-se no sentido de, se os jogadores encararem o jogo com seriedade, o nível de tensão será alto e consequentemente a hostilidade também. Com isso a partida se transforma num conflito real, com os jogadores sendo responsáveis pela transgressão das regras, por cometerem actitudes desleais de comportamento durante o jogo. Ao mesmo tempo, os espectadores identificam-se com as equipas que apoiam e, assim sendo, têm menos paciência em aceitar a derrota, fazendo com que procurem influenciar o resultado de um jogo (Elias & Dunning, 1986, p. 305). Surge, portanto, o apoio que vem das bancadas, da “massa de adeptos”.

Para Huizinga (1949) o surgimento do profissionalismo no desporto é uma deslocação para a seriedade. Esta seriedade distingue os amadores dos profissionais, uma vez que aos profissionais faltam espontaneidade, improviso e despreocupação. Tal seriedade começa a preponderar com a industrialização, com o desenvolvimento da ciência e a emergência de movimentos sociais no sentido da igualdade.

Por sua vez, Stone (1971) diz que todo o desporto está orientado de modo a gerar satisfação, tanto nos jogadores quanto nos espectadores. Segundo ele, o espectáculo para os espectadores está na ausência do jogo, ou seja, na destruição do carácter do jogo dentro do desporto. Quando um grande número de espectadores

comparece a um acontecimento desportivo, este se torna um espectáculo realizado em função dos espectadores, e não dos praticantes (jogadores). Com isso, os interesses dos espectadores estão acima dos interesses dos jogadores e o jogo está subordinado a condutas que agradem o público. Assim sendo, o desporto perde sua essência e torna-se um ritual previsível (Elias & Dunning, 1986).

Já Rigauer (1969) analisa o jogo-desporto com uma orientação marxista, ao dizer que o desporto assumiu uma luta pelos resultados, assim como o trabalho nas sociedades industriais, o que se verifica nas horas gastas nos treinos, nos métodos de treinamento e na busca para quebrar recordes. Assim sendo, o desporto não é mais um escape, e sim exigente, alienante e orientado para os resultados (Elias & Dunning, 1986).

De acordo com estas três análises (Huizinga, 1949; Rigauer, 1969; Stone, 1971), é possível analisar o desporto moderno. Entretanto, se assim fosse, como o desporto alcançaria tanta popularidade no mundo inteiro? A propagação do desporto sofreu interferência de outras formas de obrigação, de recompensa, além do prazer pessoal directo. A crescente seriedade no desporto moderno e as consequências para o jogo-desporto são atribuídas à formação do Estado e à democratização funcional (Elias & Dunning, 1986). Os dois primeiros processos sugerem profundas transformações estruturais na sociedade. A partir disso, é possível haver uma ligação entre o processo de civilização e o aumento da seriedade na prática desportiva. Para Elias e Dunning (1986) o indivíduo actual, mais rigoroso e civilizado, está menos disposto a aderir ao desporto de maneira mais espontânea e sem inibições do que os seus antepassados, que viveram uma época menos complexa e constrangedora das relações sociais. Mesmo assim, é preciso saber qual a relação entre o aumento da seriedade e a formação do Estado-Nação, a industrialização e o processo de civilização. É também necessário entender como essa tendência de seriedade se encontrava com a expressão internacional do desporto.

A configuração geral da Grã-Bretanha Pré-Industrial no século XVIII era um modelo em que não se verificava uma pressão sobre os grupos, quaisquer que fossem os seus estatutos, no sentido de se orientarem para o sucesso e para os resultados. Por exemplo, devido à baixa centralização do Estado, os jogos populares eram apenas

disputados no nível local, não havendo uma competição nacional. Porém, a nobreza e a aristocracia eram exceções, consideravam-se nacionais e competiam entre si (Elias & Dunning, 1986). Como resultados disso, as suas atividades desportivas restritas adquiriram um nível de competição voltado para os outros, para serem reconhecidos. Portanto, com o baixo grau de centralização e intervenção do Estado britânico, a nobreza e a aristocracia consideravam-se o próprio Estado e tinham-no em mãos e para utilizá-lo em prol dos próprios interesses. Isso significa que a sua posição do topo da pirâmide social estava assegurada. Tal posição pode ser estendida para o lazer e para o desporto. Estas duas classes organizavam e praticavam jogos populares e faziam valer das suas influências para estabelecerem formas de críquete profissional, combates de boxe e turfes. A relação que havia era a subordinação do profissional ao seu patrono, ou seja, a estrutura social estava mantida; aristocratas e nobres podiam desfrutar do desporto ao praticá-lo com os seus assalariados. Resumidamente, a seriedade e a busca dos resultados possuem relação com a formação e a constituição do Estado nacional.

A seriedade e a busca dos resultados no desporto também possuem vínculos com o processo de industrialização (Elias & Dunning, 1986). Entende-se a transformação social de longa duração através de expressões como: “industrialização”, “crescimento económico”, “alteração demográfica”, “urbanização” e “modernização política”, que de facto denotam transformações de longo prazo na estrutura social total. Estas transformações demandam cadeias de interdependência mais extensas e diferenciadas, envolvendo maior especialização funcional (Elias & Dunning, 1986). Como consequência, ocorrem também diferenças no equilíbrio de poder, porque passará a existir uma relação de interdependência entre os grupos e seus representantes. Assim sendo, um grupo poderá exercer determinado controlo sobre outro. Se houver organização dentro do grupo, a cadeia de interdependências é rompida e com isso indivíduos específicos e determinados grupos estarão sujeitos a pressões exercidas por outros indivíduos e grupos.

O desporto é um campo em que as pressões recíprocas se reproduzem (Elias & Dunning, 1986, p. 321). Os desportistas de alto nível não podem praticar o desporto para pleno divertimento. Pelo contrário, têm que dirigir-se para os outros e fazê-lo com seriedade, representando agrupamentos como clubes, cidades, regiões e países. Material, recompensas e facilidades para treinamento são lhes fornecidos. Em compensação

pedem-lhes uma actuação à altura do preço que os espectadores pagaram, de acordo com a reputação e a imagem da colectividade que representam, através dos dirigentes e consumidores, que detêm o controlo e são capazes de exercer a pressão existente entre os grupos dentro de uma sociedade industrial. Sem falar na incessante busca pelos resultados e extrema seriedade no desporto. Como estes desportistas de alto nível estão em evidência nos meios de comunicação social, seus exemplos repercutem nas camadas mais baixas de actividade desportiva. A busca incessante pelos resultados inicia-se desde cedo. Entretanto, ainda segundo as idéias de Elias e Dunning (1986), isso não se dá apenas no desporto, e sim em todas as esferas desta sociedade industrial, baseada em relações de classe e autoridade, repleta de pressões e formas de controlo.

Apesar de o desporto ter ganhado seriedade, ao mesmo tempo se desenvolveu como sendo um dos principais meios para a criação de uma excitação agradável, de identificação colectiva e fonte decisiva de sentido na vida de muitas pessoas. É, de facto, um lazer que é capaz de produzir uma excitação agradável e que assim cumpre uma função de destruição da rotina, uma necessidade universal (Elias & Dunning, 1986, p. 323). Hoje vivenciamos uma sociedade industrial e urbana altamente rotineira, sob influência do controlo e pressões multipolares. O indivíduo membro desta sociedade vive um elevado nível de restrição emocional e por isso demanda a quebra da rotina. É para esta demanda que atua o desporto, como elemento para o rompimento com a rotina, ao proporcionar à pessoa uma possibilidade de refletir suas emoções em público (Elias & Dunning, 1986). Quer para os praticantes, quer para os espectadores, o desporto é um escape em que a excitação pode ser intensa, especialmente nos acontecimentos de desportos de alto nível que atraem grandes multidões.

Capítulo 2: Espectadores de Futebol

Não foi apenas devido a eventos como a Revolução Industrial, o comércio e a expansão colonial britânica que o futebol adquiriu tamanha popularidade. O capítulo 2 trata mais razões do porquê do futebol ser considerado o desporto-rei.

1. Busca pela Excitação

Explosões incontroladas ou incontroláveis de forte excitação colectiva tornaram-se menos frequentes. Quem a isso se sujeita pode ser considerado louco e levado a um manicómio. Os adultos tornaram-se habituados a não agirem de acordo com os seus sentimentos, o que lhes parece ser normal e esta auto-restrição se torna automática em todas as esferas da vida (Elias & Dunning, 1986, p. 166).

Já dizia Galeano (1995) que o golo é o momento máximo do futebol e, nos dias de hoje, o golo é cada vez menos comum. A sociedade mudou e não estimula qualquer manifestação espontânea. Guerras, crises políticas, desemprego e fome. Tudo isso reprime os sentimentos das pessoas. Apenas nas sociedades industriais desenvolvidas ainda se permite excitação forte e espontânea (Elias & Dunning, 1986). Medo, alegria, amor e ódio têm que ser apresentados sob uma outra aparência. Para ser considerado normal, é preciso controlar a excitação.

Na antiguidade os festivais religiosos tinham objectivos análogos aos que o lazer proporciona hoje. A participação dos espectadores nos eventos desportivos, como em Inglaterra, representa uma fuga nessa interrupção das restrições, e uma “alternativa para a manifestação desta excitação” (Elias & Dunning, 1986, p. 105). Nas sociedades industriais da actualidade, o trabalho vem antes do lazer, que é classificado como preguiça e indulgência. O prazer é o oposto do trabalho. Para Elias e Duning (1986) o que não é trabalho é tempo livre, e divide-se em: trabalho privado (administração familiar), repouso (não fazer nada), provimento das necessidades biológicas,

sociabilidade e actividades miméticas ou jogo ou lazer, que se constituem de uma ida ao teatro ou cinema, dançar, pescar, ou jogar futebol, não importando se for actor ou espectador. Isso desde que não se participe de tais actividades como se fosse uma maneira de ganhar a vida (Elias & Dunning, 1986).

É o trabalho que requer uma subordinação regular e equilibrada dos sentimentos pessoais, porém, tal restrição se alarga para a vida não-profissional das pessoas. É por isso que a nossa sociedade tem a necessidade de experimentar em público a explosão de fortes emoções, desde que não comprometa a ordem da vida social. O ser humano necessita de uma excitação espontânea e elementar, de uma “excitação-jogo”. Em uma sociedade em que as inclinações para as excitações sérias e de tipo ameaçador diminuíram, a função compensadora da “excitação-jogo” aumentou, uma vez que é procurada voluntariamente e pode ser desfrutada com a anuência da própria sociedade e da nossa consciência (Elias & Dunning, 1986, p. 113). O estímulo emocional e a renovação das energias proporcionadas pelo lazer representam um equivalente face às restrições emocionais impostas. O lazer e as actividades miméticas são a antítese e o complemento da antítese imposta pelo trabalho. É parte distinta e integral da realidade social. Segundo Elias e Dunning (1986), as actividades miméticas são também: “participar como espectador sem fazer parte desta organização, como meio de destruição da rotina e alívio das restrições por meio de movimentos corporais” (Elias & Dunning, 1986, p. 148).

A excitação é a alteração de velocidade na massa de espectadores (Elias & Dunning, 1986). Para Aristóteles (como citado em Elias & Dunning, 1986, p.120), a música produz um efeito na alma (catarse), capaz de expulsar substâncias nocivas ao corpo. Sem o elemento produzido pelo drama, pela tensão (jogo) e pela música, não há catarse e, com isso, não há o entusiasmo. Analogicamente, os espectadores do futebol incluem os cânticos, canções e músicas em suas coreografias e reacções justamente para quebrar a rotina do dia-a-dia e tensão proporcionada pelo jogo. Entretanto, ainda que a excitação mimética produzida nos espectadores tenha um efeito catártico, os sentimentos de prazer por ela proporcionados não se relacionam com situações da vida real, que por sua vez possuem uma excitação séria (não-mimética), em que as pessoas tornam-se uma ameaça. Na excitação mimética, as vitórias, as derrotas, os conflitos, como colocados em um teatro, têm relação directa com situações do cotidiano, mas os

sentimentos são espontâneos. Através das actividades miméticas procura-se um outro tipo de tensão (além de querer liberá-lo), uma forma de excitação relacionada com sentimentos que procuramos evitar na vida cotidiana.

Ainda para Elias e Dunning (1986), um jogo de futebol é perfeito para comprovar isso, mas nele também há a possibilidade do insucesso e da falta de tensão e não haver a excitação. O ser humano tem a necessidade da tensão ou outros sentimentos que estão ausentes no dia-a-dia e que podem ser proporcionados por uma partida de futebol. A nossa sociedade satisfaz a necessidade de experimentar em público a explosão de fortes emoções através das actividades miméticas (lazer), seja como actores ou espectadores.

Para que a excitação e o comportamento das pessoas face à excitação sejam identificados, nada melhor que os jogos-desporto (Elias & Dunning, 1986). A configuração de um jogo de futebol proporciona o prazer óptimo: um confronto prolongado em um campo entre duas equipas bem preparadas tanto em técnica quanto em força, capazes de gerar polaridades – como foi visto anteriormente (Elias & Dunning, 1986, p. 133). A tensão e excitação proporcionadas pelo jogo relacionam-se visivelmente com os espectadores, que a demonstram até o momento em que ela não consegue permanecer incontrolada. Se a equipa consegue o golo decisivo, a alegria atinge o seu clímax. Com isso, o jogo se torna agradável e por muito tempo será recordado (Elias & Dunning, 1986, p. 134).

Existem factores já citados neste estudo que contribuem para que o espectador compareça em um estádio para assistir a um jogo de futebol. Entretanto, para além da busca pela tensão, há outros motivos. Wakefield e Loan (1995) em sua obra dizem que quanto mais competitiva for a equipa, maior será o público. Para Chen (2004) o espectador demonstra através de três maneiras o seu compromisso com o clube. A primeira dessas maneiras é a cognitiva: o adepto constrói conhecimento sobre o desporto e sobre o seu próprio clube. A segunda diz respeito à actitude: o adepto acredita no desporto e na equipa que ele está a apoiar. A terceira maneira é a comportamental: o adepto demonstra o seu compromisso através de actos tangíveis, como, por exemplo, a própria presença nos jogos. Em outras palavras, os espectadores

crêem que o clube é uma ponte e que eles são os pilares desta ponte. Tal ponte é considerada forte por eles, que se orgulham em sustentá-la (Chen, 2004, p. 10).

Além de o ser humano ter uma necessidade pela tensão, pelo confronto, pelo conflito e por buscar a excitação não encontrada no dia-a-dia, existem outros motivos que fazem com que ele compareça a uma partida de futebol. Sloan (1989) propõe cinco teorias que explicam o porquê de o espectador estar presente a um estádio. São eles: o efeito salutar de lá estar, a busca pelo estímulo e tensão, a catarse e agressão, o entretenimento e, por último, o alcance de algum objectivo. Para Wann, Melnick, Russell e Pease (2001), as razões também são: entretenimento e tensão positiva, filiação a um grupo, auto-estima, estética, escape, além de motivos familiares e económicos. Já Zhang, Pease, Smith, Lee, Lam e Jambor (1997) contribuem para a verificação dos motivos que levam as pessoas a comparecerem a um jogo ao incluir fatores psicológicos: a importância e conveniência do jogo, as qualidades da equipa local e visitante, assim como o peso económico em se deslocar e entrar no estádio. Demais motivos se referem às condições dos estádios, à meteorologia, ao retrospecto da equipa na competição, à escassez e à política de promoção dos bilhetes, acções promocionais realizadas durante o jogo e influência de amigos e familiares (Correia & Esteves, 2007). Tapp e Clowes (2002) concluíram que aproximadamente 55% dos adeptos presentes aos estádios desejam ser entretidos quando comparecem em um jogo.

Vê-se, portanto, que o que leva uma pessoa a estar presente a um jogo de futebol é justamente a busca pela excitação, a procura pela tensão, pelo conflito e pela catarse. Vimos que actividades miméticas são capazes de proporcionar uma excitação espontânea no indivíduo, um efeito catártico. Além do jogo em si, um estádio de futebol também é capaz de proporcionar a tensão e polaridades necessárias a um jogo, o que será visto a seguir.

2. O Estádio de Futebol

Vimos que os espectadores são elementos da estrutura do desporto e manifestam suas emoções durante um jogo de futebol através de comportamentos corporais. Uma vez que o jogo de futebol de alta competição é realizado em um estádio, será nele que os

espectadores presentes em uma partida manifestarão as suas emoções. É necessário, portanto, também observar a configuração do espaço onde é disputado um jogo de futebol.

De acordo com Giulianotti (2002a) o futebol primitivo era disputado nos centros e nos campos dos povoados, em que obstáculos como muros e valas determinavam os parâmetros espaciais da partida (Giulianotti, 2002a, p. 93). Quando o futebol passou a ser vivido em grandes competições, os espaços deste desporto sofreram grandes modificações. Os campos eram construídos perto de terminais de transporte, como de estações ferroviárias, que permitiam aos espectadores chegarem e saírem com facilidade. Aqueles que eram construídos perto das indústrias favoreciam o surgimento de uma massa associativa de adeptos locais (Fishwick, 1989, p. 54). Os primeiros estádios tinham as bancadas dispostas de maneira elíptica, semelhantes aos anfiteatros Romanos. Com o crescimento das cidades e a restrição das finanças, as construções passaram a ser rectangulares e colocavam os espectadores mais próximos ao jogo.

O futebol é marcado por inúmeras polaridades e é gerador de tensões (Elias & Dunning, 1986). Um estádio por si só é capaz de gerar tensões. A organização espacial da construção, que permite aproximação ou distância dos espectadores e jogadores locais ou visitantes, contribui para a potenciação da polaridade e tensão (Giulianotti, 2002a). Para Giulianotti (2002a), a *atmosfera* do jogo é um importante estímulo para os jogadores e espectadores. Quanto mais intensa a *atmosfera*, mais aprazível o jogo. Os espectadores do futebol expressam entusiasmo e afeição pela sua equipa e descaso pela rival. Entretanto, espectadores e jogadores estão distantes fisicamente. Há também a rivalidade entre os dois grupos de espectadores (de cada equipa) e a organização espacial do estádio é importante ao permitir ou enfraquecer relações como as de afeição e rivalidade. Resumidamente, o estádio possui um importante papel na construção da *atmosfera* do jogo: jogos sem este tipo de tensão, com pouco público e vantagem competitiva não têm essa *atmosfera*. Por outro lado, quando há a vantagem competitiva – como, por exemplo, em um “derby” - a tensão entre os opostos – afeição pela equipa e descaso pela equipa adversária -, há, com isso, um excesso de *atmosfera* (Giulianotti, 2002a).

Para além da *atmosfera*, existem as relações topofóbicas e topofílicas dos espectadores com um estádio. As sensações topofílicas e topofóbicas vinculam o estádio às “experiências emocionais”, que podem ser boas (topofilia) e ruins (topofobia) (Giulianotti, 2002a, p. 97). Levando em conta esta afirmação, um estádio, de uma maneira geral, evoca lembranças, gera expectativas e simbolicamente está associado a uma comunidade de espectadores.

Ao longo do tempo os estádios tornaram-se reflexo da configuração de uma sociedade de classes: os directores do clube e o público de classe média permaneciam nos assentos mais caros da bancada coberta. A classe operária ficava, durante os jogos, em pé nas bancadas abertas. Em se tratando de entusiasmo, os espectadores apaixonados estão mais à beira do relvado. Os espectadores militantes costumam se localizar nas extremidades do campo - onde os bilhetes são geralmente mais baratos -, cantando para a sua equipa (Giulianotti, 2002a).

Com os itens 1 e 2 deste capítulo percebe-se, portanto, que uma equipa competitiva é capaz de conquistar o espectador. Todavia ele também busca a excitação, o entretenimento e a interação social. O estádio é capaz de gerar a excitação, tensão e *atmosfera* procurada pelo espectador. Também existem formas distintas entre os espectadores de manifestarem a sua lealdade ao clube, formas estas que são conhecidas por subculturas do espectador (Giulianotti, 2002a).

3. Subcultura do Espectador

Uma vez por semana o adepto sai da sua casa e vai para a sua outra casa. Agita sua bandeira, faz chover serpentinas e papel picado. A cidade desaparece e a rotina é esquecida. Só o jogo importa. Por mais que ele possa acompanhar a partida pela televisão, ele prefere estar lá, onde pode ver em carne e osso os seus “anjos” a duelar contra os “demônios” da equipa rival. O adepto agita seu lenço, engole saliva, leva às mãos ao rosto, “come” o boné, canta e sussurra maldições. De repente a garganta se rompe em um grito e o adepto salta como se fosse uma pulga, a abraçar o desconhecido ao seu lado que também compartilha aquele momento. Com milhares de devotos juntos, ele ali divide as afirmações de que a sua equipa é a melhor, de que o árbitro está vendido e a de que os rivais são batoteiros (Galeano, 1995, p. 7).

Para Giulianotti (2002a) há diversos tipos de espectadores presentes nas bancadas de um estádio. Existem os mais apaixonados, os mais militantes e aqueles mais contidos. Aqui será procurado compreender melhor o espectador militante.

Os espectadores militantes são aqueles que estão localizados atrás das balizas ou nas curvas (quando o estádio possui uma pista de atletismo), sempre a cantar e a organizar rituais, como cânticos, coreografias e movimentos de massa (Adán-Revilla, 1993, p. 149; Giulianotti, 2002a, p. 99). A sua localização, segundo Adán-Revilla (1993), se dá de acordo com o preço dos bilhetes e a necessidade de confrontar os adeptos militantes da equipa oposta, situados atrás da outra baliza. Cantam durante toda a partida porque acreditam que as canções aproximam o público dos jogadores e servem de alento aos mesmos, assim como são usadas para intimidar e debochar dos rivais (Giulianotti, 2002a). Erguer o cachecol sobre a cabeça simboliza veneração e orgulho, pois é usada para celebrar a vitória (Adán-Revilla, 1993, p. 155). A vitória é, neste caso, o cumprimento do objectivo, factor para a manifestação do orgulho (Lazarus, 1991a; 2000).

Os militantes formam um grupo específico de espectadores (Adán-Revilla, 1993). Ao integrar este grupo, o adepto procura mudar hábitos. Quando ele se integra, deve participar da vida social do mesmo, o que, conseqüentemente, implica em mudar os seus hábitos no estádio. Este tipo de espectador possui uma “maneira muito própria de demonstrar a sua paixão pelo clube e é conhecido como “ultra”” (Giulianotti, 2002a, p. 79).

Para Giulianotti (2002b), enquanto que no Reino Unido o estilo “hooligan” é predominante, os espectadores militantes do sul da Europa seguiram uma trajetória bem diferente. Em Itália, França, Portugal, Espanha e em países da ex-Jugoslávia o espectador “ultra” é predominante. Influenciados pelos ideais contestadores e reivindicativos de Maio de 1968 em Paris, que se espalharam por quase toda juventude europeia, tal movimento surgiu entre os jovens adeptos de clubes italianos. Os “ultras” são constituídos por pessoas mais jovens, mais organizados e militantes. Chegam ao máximo da paixão audiovisual e alguns de seus líderes, durante os jogos, usam microfones e pequenos amplificadores para comandar os cânticos que entoam.

Para entender melhor os “ultras”, faz-se necessário compreender as características de um grupo. Para Bar-Tal (1990), a idéia de “nós somos um grupo” é essencial para as crenças de um grupo e sua identidade. Segundo Bar-Tal (1990, p.40), um grupo é definido como: “uma colecção de indivíduos que percebem-se serem membros de uma mesma categoria social, compartilham algum envolvimento emocional nesta definição comum deles próprios e buscam determinado degrau de consenso social sobre a valorização do seu grupo e seu pertencimento a ele”.

As características de um grupo são: em primeiro lugar, a existência de valores compartilhados (um objectivo sustentado por uma ideologia). Em segundo lugar, um sentido de pertença e participação, uma distinção entre quem é a favor e quem está contra. Em terceiro lugar, a existência de normas para os seus membros (Bar-Tal, 1990).

Capítulo 3: Comportamento do Espectador

Tendo em vista toda a história e dinâmica do futebol, além dos factores que levam um indivíduo a se interessar pelo jogo, o futebol é um óptimo cenário para a demonstração da excitação espontânea dos espectadores através dos seus comportamentos corporais (Elias & Dunning, 1986).

1. Estudo do Comportamento Colectivo

Muito pouco se tem estudado acerca do comportamento colectivo das multidões. Le Bon-Park e Blumer (como citado em McPhail, 1991) sustentam que multidões transformam indivíduos, ao diminuir ou eliminar as suas habilidades de controlarem racionalmente seus comportamentos. Ezra Park salienta que há um comportamento colectivo porque existe uma relação circular afectiva entre dois indivíduos, que “o comportamento colectivo é o comportamento de indivíduos sob a influência de um impulso que é comum e colectivo” (como citado em McPhail, 1991, p. 5). Impulso este que é o produto da interacção social (McPhail, 1991).

Tarde argumenta que uma multidão – como um grupo de espectadores – é uma das formas mais antigas de associação humana, que “a multidão é homogênea e, o público, heterogêneo” (como citado em McPhail, 1991, p. 8). Blumer teorizou que a grande maioria da rotina do comportamento colectivo ocorre porque “as pessoas têm entendimentos e expectativas comuns” (como citado em McPhail, 1991, p. 10). Isso desde já fornece a base para a interacção de duas ou mais pessoas. O mesmo autor produz um esquema elementar do comportamento colectivo, o “Social Unrest”⁷. Para que ele exista, vários factores são necessários: antes de tudo é necessário haver um evento. Em segundo lugar, é preciso com que haja expectativas sobre este evento. Além disso, tem de haver o surgimento de um objecto comum para a promoção de impulsos comuns (verifica-se o contágio e alegria colectiva). Em último lugar, a geração do comportamento colectivo em si. Feita uma comparação deste esquema de Blumer com

⁷ Agitação social (tradução nossa).

um jogo de futebol e o comportamento dos espectadores presentes nas bancadas, constata-se que o evento é o jogo, que por sua vez é capaz de gerar expectativas. Os objectos comuns aos espectadores são a equipa e a vitória desta equipa. A busca por este objecto comum produz, portanto, impulsos comuns. São assim verificados os elementos supracitados que resultam no comportamento dos espectadores. Blumer (como citado em McPhail, 1991) ainda acrescenta que os espectadores começam a agir colectivamente, em comum, e em concerto, a partir:

- Do número de pessoas (o que confere impessoalidade, ou seja, o espectador está protegido de uma possível condenação pela quantidade de pessoas envolvidas);
- Da agitação social (a disseminação do rompimento de comportamentos rotineiros);
- Do contágio colectivo;
- Através da sugestão de terceiros;
- Hipnose (os membros de uma multidão inconscientemente acatam decisões vindas dos líderes desta multidão ou de figuras de autoridade).

Os membros da maioria das multidões ou de um agrupamento temporário juntam-se em sequências de comportamento comum ou em concerto com os demais membros do grupo. Isso ocorre entre espectadores de futebol (McPhail, 1991).

A explicação do comportamento colectivo está na transformação da pessoa pela multidão, quando perdem o controle sobre o seu próprio comportamento. Também se formam através de pré-disposições psicológicas ou ideológicas, que faz com que as pessoas se comprometam em comportamentos de multidão, compartilham uma cultura comum com a sua.

“Comportamento colectivo é o comportamento de indivíduos sob a influência de um impulso que é comum e colectivo” (McPhail, 1991, p. 151). McPhail (1991) ainda aponta demais características sobre o comportamento colectivo: é necessário haver duas ou mais pessoas (quanto mais pessoas, menos engajamento haverá) e comprometidas com um ou mais comportamentos: locomoção, orientação, vocalização, manipulação, verbalização e gesticulação.

Quando ocorre o comportamento colectivo, pressupõe-se que todos os membros da multidão envolvam-se nele. Este é um conceito equivocado (McPhail, 1991). Outro conceito equivocado é o de que no comportamento colectivo apenas uma sequência de comportamento ocorre. Na verdade ocorrem inúmeras sequências de comportamento colectivo (McPhail, 1991). Um terceiro erro é o de considerar que quando o comportamento colectivo acontece, continua indefinidamente. Isso é raro e apenas poucos participantes engajam-se. Quem não está engajado mantém comportamentos individuais (McPhail, 1991). Esta alternância entre comportamentos individuais e colectivos é uma das características das multidões temporais (como acontece numa claque).

Assim sendo, o comportamento colectivo é definido como (McPhail, 1991, p. 159):

- Realizado por duas ou mais pessoas;
- Engajados em um ou mais comportamentos (locomoção, orientação, vocalização, verbalização, gesticulação e manipulação);
- Espontâneo ou concertado (coreografado);
- Em uma ou mais dimensões (direcção, velocidade, tempo ou uma outra medição substantiva).

Quanto mais membros tiver o comportamento colectivo, menor será o engajamento dos mesmos. O número de pessoas não possui um limite, ou seja, é comportamento colectivo desde que, realizado, no mínimo, por duas pessoas. Em termos do engajamento em comportamentos, entende-se por comportamento o “movimento do corpo como um todo (saltar, andar, correr) ou movimentos de uma parte do corpo (cantar, apontar, fitar, arremessar)” (McPhail, 1991, p.160). Segundo este autor, é necessário classificar os comportamentos corporais em categorias, como:

- Orientação: refere-se ao comportamento da face, especificamente à direcção e inclinação do nariz do indivíduo. Isso transmite uma ideia ao que ele está a prestar atenção;
- Vocalização: referem-se aos risos, vaias e suspiros;

- Verbalização: inclui falar, cantar, rezar, suplicar e recitar;
- Locomoção: diz respeito ao movimento do corpo inteiro no espaço. Locomoção vertical inclui sentar-se, ajoelhar-se, ficar na ponta dos pés, cair, debruçar-se, inclinar-se e saltar. Locomoção horizontal é dançar, correr, marchar, trotar e caminhar;
- Gesticulação é o movimento e a configuração dos dedos, mãos, braços, ombros, cabeça e face;
- Manipulação é o uso das mãos no aplauso, em apontar, em empurrar, atirar, carregar e puxar objetos (faixas e bandeiras).

Há também uma outra definição para a ocorrência de um comportamento colectivo, que é o seu conteúdo substantivo (McPhail, 1991). São duas ou mais pessoas a entoar e a cantar as mesmas palavras, realizar os mesmos gestos, vestir a mesma roupa e ostentar os mesmos símbolos. Isso é verificado num grupo de espectadores no futebol, que em uma definição mais elaborada e organizada, formam uma claqué. Assim sendo, uma claqué é a representação do comportamento colectivo - corporal - seja em concerto ou de maneira reactiva entre os seus membros.

Por outro lado, McPhail (1991) categoriza em quarenta as formas de comportamento colectivo reactivo. Em termos de orientação colectiva: agrupamento, anilhagem, contemplação e vigilância. Em termos de vocalização colectiva: vaias, “ooh-“, “yeahing”, gritos, risos, lamentações e assobios. Já na verbalização colectiva: entoar, cantar, rezar, recitar e implorar.

Na gesticulação colectiva, as categorias são: saudação romana (braços estendidos, as palmas da mão para baixo, dedos juntos) que demonstra veneração e orgulho, a saudação de solidariedade (punho erguido acima do ombro), dígito obsceno (dedo médio estendido), “número um” (dedo indicador estendido), paz⁸ (punho erguido acima do ombro, com os dedos indicadores e médios estendidos e separados) e louvor ou vitória (os dois braços estendidos acima dos ombros), o que, conforme será visto adiante, é um comportamento corporal de alegria (McPhail, 1991, p. 167).

⁸ Gesto também conhecido como o “V” de vitória;

Para a locomoção vertical colectiva, seis categorias: sentar, ficar em pé, saltar, curvar-se, ajoelhar-se e prostrar-se. Para a locomoção horizontal colectiva, também McPhail (1991) categoriza em seis formas: agrupamento pedestre, filas, insurgência (quando as atenções da multidão estão voltadas para um acontecimento extraordinário, como uma discussão ou uma briga), marchas (procissões), corridas e trotes (que diferem das corridas pela intensidade do ritmo).

Por fim, em manipulação colectiva o mesmo autor a contextualiza em também seis maneiras de ocorrência, que são: aplausos, aplausos sincronizados, estalos com os dedos, acenos, atirar e empurrar objectos (McPhail, 1991, p. 164).

Com relação aos eventos desportivos, a orientação colectiva mais comum é a contemplação (imobilidade), que é o olhar fixo em uma determinada direção McPhail (1991, p. 165). Em termos de gesticulação colectiva, as mais observadas são a saudação romana (veneração) e os braços e mãos levantadas sobre a cabeça, que significa alegria (McPhail, 1991, p. 167). A manipulação colectiva nos eventos desportivos é constatada, por exemplo, quando os espectadores atiram papeis picados ou serpentinas para celebrar uma vitória ou uma alteração – positiva – no marcador.

Uma maneira de agrupamento comum entre os espectadores do desporto é a denominada “Demonstrarion Gathering”⁹ (McPhail, 1991, p.177). Ela é constituída de duas ou mais pessoas em um determinado espaço e tempo comuns e cujos comportamentos individuais e colectivos envolvem ou o protesto ou a celebração de “algum princípio, pessoa, colectividade e condição” (McPhail, 1991, p. 178). Estas “reuniões de demonstração” também incluem formas de comportamento colectivo não vistas nas reuniões prosaicas (meramente observadoras). Percebem-se cânticos, canções, aplausos sincronizados, gestos colectivos e a manipulação colectiva de faixas, bandeiras, cachecóis, lenços, emblemas e seus integrantes podem possuir vestimentas comuns (McPhail, 1991). No caso do desporto e neste caso, do futebol, o uniforme do clube.

⁹ Reunião de demonstração (tradução nossa).

2. Comportamento Espontâneo e Reactivo

De acordo com Ruiz-Belda, Fernández-Dols, Carrera e Barchard (2003) o comportamento corporal e reacção espontânea são menos prováveis que aconteçam na ausência da interação social e vice-versa. O sorriso, por exemplo, está mais relacionado com a interacção social do que propriamente com a felicidade (Ruiz-Belda et al., 2003, p. 315). Uma reacção, um gesto, desde que honesto, são sinais de confiança e de sentimentos positivos transmitidos para os outros que funcionam para promover comportamento cooperativo para a manutenção da espécie. Determinadas reacções e comportamentos inibem a desconfiança e indicam a intenção de um indivíduo em cooperar. Com relação a um grupo e ao seu pertencimento – neste caso entre espectadores de uma partida de futebol - isso é importante, uma vez que os seus membros terão emoções e comportamentos corporais semelhantes em determinada altura da partida.

O desporto é palco de várias emoções e comportamentos corporais espontâneos por parte dos espectadores (Elias & Dunning, 1986). A reacção e a espontaneidade de um comportamento estão relacionadas com a emoção sentida pela pessoa em um determinado momento (McPhail, 1991; Ekman, 1992), ou seja, os comportamentos advindos da emoção são respostas adaptativas a eventos específicos (Lewis, 2008, p. 306). Oatley, Keltner e Jenkins (2007) reforçam ao dizerem que a experiência de uma emoção acompanha a percepção de um evento emocionalmente importante. Entender as emoções dos espectadores é o objectivo deste estudo. Para compreendê-las, é necessário verificar, portanto, o comportamento corporal dos mesmos. Ademais, estados emocionais específicos possuem correspondência com determinados comportamentos corporais (Lewis, 2008, p. 307).

Para McPhail (1991) os estudos contemporâneos colocaram uma ênfase superior na compreensão nas causas e conseqüências do comportamento colectivo, em detrimento da emoção. O primeiro autor a ressaltar a importância das emoções no comportamento colectivo foi Lofland (McPhail, 1991). Lofland propõe àqueles que estudam o comportamento humano que dêem atenção à sua cognição, ao

comportamento e à emoção, que esta é a “trindade sagrada da psicologia social” (como citado em McPhail, 1991, p. 136). Ele deve ser lembrado por ter reiterado a importância das emoções para a compreensão do comportamento colectivo.

Smith e Mackie (2008) denominam as formas de emoção colectiva como “Emoções Inter-Grupo”. Niedenthal (2008) teoriza que para cada emoção há um determinado comportamento corporal. Quando dois ou mais indivíduos compartilham os mesmos objectivos e quando seus próprios comportamentos realizam esses objectivos, há a reciprocidade (e.g.: os espectadores com a equipa) e frequentemente vê-se manifestação de alegria (Lazarus, 1991; McPhail, 1991; Lazarus, 2000). Quando não existe esta reciprocidade, há desapontamento. Quando estes objectivos são ameaçados pelos outros, é demonstrada, em sua colectividade, a ansiedade e a raiva (Lazarus, 1991; McPhail, 1991; Lazarus, 2000). Por outro lado, quando os objectivos da saúde e da preservação da vida são colocados em risco, uma configuração colectiva de medo é constatada (McPhail, 1991, p. 142). Compreender das emoções dos espectadores, aliado à compreensão dos seus comportamentos corporais e dos gestos promovidos, traz riqueza ao estudo do comportamento colectivo.

Capítulo 4: Emoções

Já foram abordados o futebol, o espectador, o comportamento colectivo e corporal. Essencial para o propósito deste estudo é também compreender as emoções: o que são, como surgem, suas definições, classificações e funções.

1. Origens e Definição

De acordo com Dias (2003) as primeiras teorias acerca das emoções surgem no final do século dezanove e início do século vinte. Pensava-se antes que as emoções estavam mais relacionadas com as condições da adaptação humana. Apenas nas décadas de 1960 e 1970 houve um maior aprofundamento em seu estudo. A partir de então surgiram várias teorias e modelos para o seu entendimento.

Para Ortony, Clore e Collins (1988) emoções são interpretações cognitivas impostas por uma realidade externa. Para compreendê-las bem serão aqui abordados dois diferentes autores que deram um “pontapé-de-saída” no estudo deste tema: Charles Darwin e William James.

Darwin publicou em 1872 o mais importante livro sobre emoções até então: “A Expressão das Emoções nos Homens e Animais” (Oatley, Keltner & Jenkins, 2003). Nele discutiu de onde vinham as emoções sentidas pelos seres humanos e suas reacções expressas. Concluiu que advêm de hábitos que foram úteis no nosso passado individual e evolutivo. Para ele, as expressões emocionais mostram a continuidade dos mecanismos de comportamento dos adultos humanos e que “os movimentos do corpo ao sentirem uma emoção dão vida e energia às palavras ditas” (Oatley et al., 2003, p. 7).

Para William James as mudanças corporais seguem directamente a percepção do facto excitador e o sentimento das mesmas mudanças conforme elas ocorrem, é a emoção (como citado em Oatley et al., 2003). A emoção, portanto, corresponde às mudanças corporais que são sentidas quando há uma reacção ao facto excitante. Ele enfatiza a maneira como as emoções mexem com o nosso corpo, como tremer,

transpirar, o coração bater mais rapidamente, ou mesmo o movimento da musculatura do corpo.

O que seriam, portanto, as emoções? Para Lutz e White (1986) emoções são idiomas primários para definir e negociar relações sociais de si próprias dentro de uma ordem moral. Para Barrett e Campos (como citado em Oatley et al., 2007) emoções são processos bidirecionais de estabelecer, manter e romper significantes relacionamentos entre o organismo e o ambiente.

Frijda & Mesquita (como citado em Oatley et al., 1994) dizem que a emoção é um modo de relacionamento com o ambiente. Um estado de prontidão para o engajamento ou não-engajamento, em interação com o meio. Por último Lazarus (1991b) diz que as emoções são reações psico-fisiológicas que noticiam o organismo sobre relações contínuas com o ambiente.

A emoção é um dos conceitos mais difíceis de serem explicados (Lazarus, 1991a, p. 41). Para Ekman (2003) sentimos emoção quando alguma coisa ou algo afecta o nosso bem-estar, que está acontecendo ou está por acontecer. As emoções nos preparam a lidar com eventos importantes sem a nossa preocupação de pensar sobre o que fazer (p.20). Ademais, de acordo com Lazarus (1991a) existem três componentes da emoção: (a) reacções, turbulências ou mudanças fisiológicas; (b) tendências para a acção e (c) experiências subjectivas. Ao item “b” (tendências para acção), entende-se por um tipo de resposta específica para a emoção sentida, que pode ser de confronto, ataque, evitamento, aproximação a uma pessoa, ou lugar – como foi visto com a topofobia a um estádio - e até mesmo em adoptar um determinado comportamento corporal (Lazarus, 1991a).

Para além do ambiente como sendo o causador das emoções no ser humano, há também o factor cultural (Oatley et al., 2003) baseado nas práticas da sociedade, suas instituições e valores. Isso explica o porquê de alguns povos demonstrarem emoções em situações em que outros povos não demonstram. Há também o factor da personalidade, que “diferenças individuais nas emoções são devido à personalidade” (Oatley et al., 2003, p. 292).

O ambiente é a variável mais comum entre os teóricos para explicar o surgimento das emoções, existem também outras, como vistas anteriormente. Para o presente estudo, o factor ambiente é o mais explicativo. Para tal, Lazarus e Lazarus (1994, p. 151) definem as emoções como sendo:

reacções complexas que envolvem quer as nossas mentes, quer os nossos corpos. Estas reacções incluem: um estado mental subjetivo, como o sentimento de raiva, ansiedade ou amor, um impulso para agir, como fugir ou atacar, quer seja expresso abertamente ou não; e profundas mudanças no corpo, como o ritmo cardíaco acelerado ou a pressão arterial elevada. Algumas destas mudanças corporais preparam para e sustentam ações de confronto e outras – como posturas, gestos e expressões faciais – comunicam aos outros o que estamos a sentir, ou quer que os outros acreditem no que estamos a sentir. Uma emoção é um drama pessoal da vida, que tem a ver com o destino dos nossos objectivos num encontro específico e sobre nossas crenças acerca de nós próprios no mundo em que vivemos. É excitada por uma avaliação da significância ou significado pessoal do que está a acontecer nesse encontro. O enredo dramático difere duma para outra, tendo cada emoção a sua história específica.

2. Classificação das Emoções

Lazarus (1991a) diz que cada emoção possui seu próprio padrão de mudança psicológica, mesmo nas circunstâncias mais complexas. Para o mesmo autor, o que as pessoas relatam sobre suas emoções quando sentem orgulho, raiva, tristeza, inveja, ansiedade, descrevem as condições em que estas emoções surgem (ambiente) e quando relacionam objetos e crenças particulares às suas reacções. Lazarus (1991a) as classifica como sendo:

- Emoções resultantes de danos, perdas e ameaças: incluem a raiva, a ansiedade, o medo, a culpa, a vergonha, a tristeza, o ciúme, o desgosto e a inveja. São emoções negativas porque o seu processo de surgimento foi baseado na contrariedade;

- Emoções resultantes dos benefícios, definidas, por exemplo, como a conquista de um determinado objectivo ou um movimento racional subjetivo em direcção a ele, que incluem: a felicidade, a alegria, o orgulho, a gratidão e o amor. Tais emoções são consideradas positivas;

- Casos incertos, como a esperança, a satisfação, o alívio, a compaixão e emoções estéticas;

- Não-emoções, que dividem-se em várias subcategorias: complexos estados de depressão e aflição; estados positivos ambíguos como expansividade, desafio, confiança e determinação; estados negativos ambíguos como frustração, desapontamento, e insignificância; confusão mental; excitação contida, nervosismo, ansiedade, tensão, agitação ou transtorno; pré-emoções como o interesse, a curiosidade, a antecipação, a prontidão e a surpresa.

3. Emoções Positivas e Negativas

Para além destas classificações feitas por Lazarus (1991a), as emoções podem ser divididas em dois grupos: as positivas e as negativas. Actualmente tem-se dado mais ênfase ao estudo das emoções negativas em detrimento das positivas. Fredrickson (2008) pontua o porquê desta preferência ao dizer que existe uma tendência em entender aquilo que coloca em cheque o bem-estar da humanidade, e as emoções negativas (raiva, tristeza, irritação) de certa forma desempenham tal papel.

As expressões faciais das emoções negativas são mais facilmente identificadas do que as das positivas, o que explicaria uma tendência de elas serem mais abordadas. Em segundo lugar, as emoções negativas são muito mais responsáveis pelo bem-estar psicológico e pela adaptação do ser humano no ambiente (Fredrickson & Cohn, 2008).

As emoções negativas podem resultar, em casos extremos, em graves problemas como agressão e violência, depressão, desordens de ansiedade, alimentação e até o suicídio.

As emoções positivas não devem ser confundidas como bom humor ou um prazer sensorial, como a gratificação sexual, fome ou sede. Emoções iniciam-se a partir de uma relação “indivíduo-ambiente”. Já o mau humor ou o prazer sensorial são prontamente remediáveis (Lazarus, 1991b).

Emoções positivas possuem um efeito animador e restaurador. Em um ambiente em que a pessoa é bem tratada, ela se sente segura e confiante. Actualmente tem-se aumentado o interesse pelo entendimento das emoções positivas uma vez que elas estão relacionadas ao aumento da longevidade e da capacidade imunológica, (Fredrickson & Cohn, 2008).

4. Funções das Emoções

Lutz e White (como citado em Oatley et al., 2007) dizem que as emoções têm como função promoverem informação. Informação no sentido de fornecerem às outras pessoas a sua relação com um objectivo. Tais informações reveladas com as emoções são essenciais para as relações sociais, já que, se corresponderem com os mesmos objectivos e aspirações de uma outra pessoa, haverá confiança, elemento fundamental para a preservação da espécie humana (Fredrickson & Cohn, 2008). Fredrickson e Cohn (2008) ainda incluem que o prazer sensitivo nasce quando um estímulo corrige um “problema interno”. O prazer sensitivo divide com a emoção positiva um sentimento de prazer subjectivo e pode incluir mudanças fisiológicas, mas uma emoção também requer um aparecimento de algum estímulo ou o acesso do seu significado (Fredrickson & Cohn, 2008).

Para Oatley et al. (2007) as emoções fornecem orientação a eventos que acontecem no ambiente, ou seja, fornecem atenção a ameaças e oportunidades significantes, de certa maneira capacita a pessoa a agir prontamente. Aquele indivíduo que rapidamente foca a sua atenção a uma ameaça ou a uma oportunidade está em vantagem tanto na sobrevivência quanto na reprodução. Uma segunda função geral da

emoção é a organização no sentido de coordenar os sistemas cardiovascular e respiratório, a expressão facial e a experiência. Esta coordenação permite uma maior capacidade adaptativa a eventos que ocorrem no ambiente (Oatley et al., 2007).

Ainda para Oatley et al. (2007) a raiva nada mais é do que uma resposta coordenada que ajuda a restaurar relações com outrem. O embaraço é mais que a vermelhidão ou o desejo de se esconder, mas uma forma de apaziguamento. A compaixão vai além da inclinação à ajuda e da expansão do peito: aumenta o bem-estar de indivíduos vulneráveis quando em situação de ameaça.

Emoções positivas conduzem a humores positivos e as emoções, principalmente as negativas, conduzem a comportamentos que remontam a como os primeiros humanos encaravam as situações de vida ou morte, ou seja, aos comportamentos instintivos. Risos, sorrisos e a alegria compartilhada são considerados sinais sociais de abertura a novas interações amistosas que acabam por criar laços entre as pessoas (Fredrickson & Cohn, 2008).

Capítulo 5: Emoções dos Espectadores de Futebol

“Tornamo-nos emocionais somente com aquilo cujos valores e objectivos estamos comprometidos” (Lazarus, 1991a, p.40).

O objectivo maior de uma equipa no futebol é a vitória e os espectadores estão comprometidos com a vitória da sua equipa. Portanto, se o objectivo é o mesmo e há o comprometimento, existem emoções. Ruiz-Belda, Fernández-Dols e Carrera (2003) realizaram um estudo sobre as emoções dos espectadores de futebol pela televisão através das suas expressões faciais. O resultado foi de que quando acontece um golo, há maior alteração das expressões faciais. Smith e Mackie (2008) definem estas emoções como “Emoções Inter-Grupo”, que podem servir de veículo para a identificação social e constituem um importante e significativo aspecto das identidades das pessoas. Se os sentimentos são honestos e há a reciprocidade, inexistente a desconfiança.

O ambiente de um jogo de futebol é inegavelmente competitivo e único. Lazarus (2000) relaciona oito emoções que existem em um ambiente desportivo: irritação/raiva, ansiedade, vergonha, culpa, esperança, alívio, alegria e orgulho. Para Elias e Dunning (1986) os espectadores constituem um elemento do desporto. Nestas condições é possível relacionar algumas destas emoções com os espectadores do espectáculo desportivo, que é o jogo de futebol.

1. Ansiedade

Surge na presença de uma ameaça indefinida contra determinados valores e objectivos, o que faz aumentar a vulnerabilidade de uma pessoa ou causa (Lazarus, 1991a). A falta de informação e incerteza caracterizam este sentimento e podem imobilizar o sujeito na hora do confronto directo. Analogicamente ao estudo do comportamento do espectador, este é capaz de demonstrar ansiedade uma vez que ele está incerto quanto ao desempenho da sua equipa ou ao resultado do jogo. De acordo com Lazarus (2000) e Ekman (2003) a ansiedade é sentida quando a perda ou a derrota é possível.

2. Irritação/Raiva

Em primeiro lugar, a irritação/raiva é a emoção mais perigosa porque de certa maneira tentamos atingir ou revidar o alvo da nossa irritação/raiva (Ekman, 2003). Para Lewis (2008), a raiva é decorrente de um objectivo bloqueado e pode resultar em agressão. É a consequência da frustração por um compromisso não alcançado (Lazarus, 1991a). Spielberger, Krasner e Solomon (como citado em Dias, 2003) vêem uma relação entre irritação e agressão: irritação como um estado emocional e agressão como a manifestação comportamental.

Lazarus (1991a) difere a irritação/raiva dos outros sentimentos pelo facto de se direccionar a culpa pela frustração para alguma coisa ou alguém que não nós mesmos. Esta culpa – e não responsabilização pelos actos – significa que a situação poderia ter sido diferente. Surge quando um compromisso ou uma tendência esperada é rompida. No caso do desporto e especificamente no do espectador, a irritação/raiva é provocada quando algo aguardado não acontece. Mustonen, Arms e Russell (1996) associam a irritação/raiva como factor que leva uma pessoa a participar de distúrbios entre o público de um espectáculo desportivo.

3. Culpa e Vergonha

São sentimentos que estão relacionados com a necessidade de “estar à altura”, de padrões ideais e morais do ego. Culpa é o reconhecimento por si próprio de que algo pessoal foi violado, enquanto que a vergonha é a exposição pública da falha pessoal (Lazarus, 2000).

A culpa se desenvolve devido às restrições impostas pela sociedade sobre o nosso comportamento pessoal. Decorre da violação de um padrão social e moral relevante para a pessoa, que, de alguma forma, tentará corrigir (Lazarus, 2000).

A vergonha ocorre quando a pessoa “não está à altura” de algo, principalmente aos olhos de alguém cuja opinião é relevante. A reacção para a pessoa que sente

vergonha é esconder-se para evitar que outras pessoas vejam a sua falha. Expor a sua falha significaria a sua desaprovação e rejeição por parte da sociedade (Lazarus, 2000).

4. Alegria

Oatley (1992) diz que a alegria surge quando se alcança um determinado sub-objectivo. A emoção sentida faz com que a pessoa siga para algum próximo passo e que os eventuais problemas que surgirão sejam resolvidos de maneira natural (Lazarus, 2000). Há com isso uma sensação de segurança, confiança e prazer. Estes sentimentos significam uma expansividade e extrovertimento, ou seja, a pessoa quer compartilhar com outras, aquilo que se sente. Para Lazarus (1991a) a alegria pode ser vista a partir dos seguintes aspectos: a) satisfação ou insatisfação mediana de como as coisas estão a correr na vida; b) uma reacção emocional positiva, porém efêmera.

5. Orgulho

Sentimento que promove a auto-estima (Lazarus, 1991a). Em termos de expressão o orgulho revela expansividade e necessidade de identificar o elemento que fez com que ele fosse possível. Esteve uma pessoa, portanto, à altura da situação, importante para ela e importante para alguém cuja opinião é importante para ela. É um sentimento contrário à vergonha e à irritação/raiva (Lazarus, 2000). O orgulho pode ser percebido entre os espectadores quando a equipa é venerada (McPhail, 1991).

Capítulo 6: Comportamento Corporal e as Emoções

De uma maneira geral as pessoas expressam as suas emoções através de acções faciais, dão tom à voz, através de um toque, de um jeito de caminhar ou com uma postura (Oatley, Keltner & Jenkins, 2007). É a chamada “comunicação da emoção”, que ocorre através destes canais de comportamento não-verbal. Este presente trabalho dará atenção à questão do comportamento corporal na expressão de uma emoção.

1. Expressão das Emoções

Segundo Oatley et al. (2007) Darwin foi um dos primeiros estudiosos sobre as emoções, no século dezanove, e desenvolveu um quadro de como as emoções são expressas nos seres humanos. Conforme a classificação de Darwin, os comportamentos corporais, os gestos ou a qualidade e quantidade do movimento em geral nos permite diferenciar as emoções.

Expressão	Sistema Corporal	Emoção Percebida
Vermelhidão	Vasos sanguíneos	Vergonha e modéstia
Contacto corporal	Músculos somáticos	Afeição
Punhos cerrados	Músculos somáticos	Raiva
Choro	Ductos lacrimais	Tristeza
Franzimento	Músculos faciais	Raiva e frustração
Riso	Aparatos respiratórios	Prazer
Transpiração	Glândulas sudoríparas	Pânico
“Cabelos em pé”	Aparato dermatológico	Raiva e medo
Grito	Aparato vocal	Pânico
Ombros relaxados	Músculos somáticos	Resignação
Rosto descontraído	Músculos faciais	Contentamento
Tremor	Músculos somáticos	Medo

Figura 1: Expressão corporal e emoção percebida de acordo com Darwin (1872)

Fonte: Oatley et al., 2007, p.6

James (como citado em Oatley et al., 2007) também no século dezanove, teorizou que para compreender uma emoção é necessário observar a reacção do corpo. Para ele, as mudanças corporais seguem directamente a percepção do facto excitante. Frijda e Mesquita (1994) referem-se às emoções como modos de relacionamento com o meio-ambiente: estados de prontidão para o engajamento ou não engajamento, em interação com o ambiente. Ekman e Friesen (1974) afirmam que há uma correlação entre comportamento corporal e intensidade de emoção sentida.

2. Comportamento Corporal e Emoções

O comportamento do corpo não apenas reflete as emoções como as distingue entre negativas e positivas. Ekman e Friesen (1969) categorizaram os gestos como “ilustradores” (discurso acompanhado por gestos), “manipuladores” (movimentos com funções comunicativas) e “emblemáticos” (gestos obscenos). Para McNeill (2000) os gestos que são feitos por alguém correspondem às palavras proferidas por esta mesma pessoa.

Para Wallbott (1998) um corpo erguido (erecto) dificilmente será verificado em momentos de vergonha, tristeza ou embaraço. Nesses casos, a postura do corpo é por si só embaraçosa. Subir e levantar os ombros é demonstração de alegria contida ou fúria. Ombros à frente significam desgosto. Movimentos laterais com as mãos e os braços são mais frequentes quando com raiva, interesse ou emoções activas. Cruzar os braços em frente ao corpo é comum em situações de orgulho ou desgosto. Gestos “manipuladores” são mais comuns durante a vergonha e o medo. Os “ilustradores” se dominam durante a fúria, a alegria, interesse e em emoções mais activas. “Expandir o peito e os ombros são manifestações de orgulho, assim como mover a cabeça para cima” (Oatley et al., 2007, p. 95). Wallbott (1998) fornece uma relação acerca dos movimentos corporais e as correspondentes emoções sentidas, colocadas na Figura 2:

Emoção	Comportamento Corporal
Alegria	Movimentos propositais: saltar, dançar, bater palmas, rir, erguer corpo, erguer cabeça, gargalhar com movimentos convulsivos;
Tristeza	Passivo: contrair queixo, sustentar cabeça com as mãos;
Orgulho	Erguer corpo e cabeça;
Medo/Terror/Horror	“Afundar” cabeça entre os ombros, movimentos convulsivos, braços acima da cabeça;
Raiva	Tremor, vontade de empurrar ou atirar algo violentamente, fazer gestos frenéticos, firmar pés ao solo;
Desgosto	Gestos de empurrar, arremessar, cuspir, colocar mãos à cintura;
Decepção	Dar as costas, estalar os dedos;
Vergonha	Virar as costas à situação (aversão);

Figura 2: Emoção e comportamento corporal correspondente

Fonte: Wallbott, 1998, p. 880

Segundo Wallbott (1998) há mais actividade corporal na expressão de alegria, em seguida da fúria e terror. Menor movimento em situações de baixa esperança ou vergonha. Menos movimento ainda para o medo, orgulho, desgosto e felicidade. Menor movimento corpóreo é encontrado quando há desprezo, tristeza e embaraço. Expansividade mais alta é encontrada nas emoções mais activas, como raiva e grande alegria. Há relações entre qual o comportamento corporal e a emoção, o que nos habilita em identificar a emoção sentida (Wallbott, 1998).

Capítulo 7: Modelo de Análise e Hipóteses

Como vimos na revisão de literatura são, portanto, escassos os estudos sobre as emoções e comportamentos corporais dos espectadores nos eventos desportivos, mais especificamente no futebol.

Considerando-se a importância das emoções para o ser humano e do comportamento corporal como meio para a manifestação das emoções, elas dependem da relação que o indivíduo tem com o ambiente. Em outras palavras, as emoções são interpretações sobre uma realidade externa (Ortony, Clore & Collins, 1988; Lazarus, 1991a, Lazarus, 1991b; McPhail, 1991; Frijda & Mesquita, 1994; Wallbott, 1998; Lewis, 2008; Niedenthal, 2008). Para Elias e Dunning (1986) o ambiente do jogo de futebol é meio para a manifestação de diversas emoções.

Para Elias e Dunning (1986) o espectador é um elemento do desporto e Lazarus (2000) organizou em oito (8) as emoções no desporto: esperança, irritação/raiva, vergonha, culpa, ansiedade, alívio, alegria/felicidade e orgulho. McPhail (1991), Lewis e Scarisbrick-Hauser (1994), Wallbott (1998) e Ruiz-Belda et al. (2003) relacionaram em seus trabalhos os comportamentos corporais e as emoções. A Figura 3, logo abaixo, é uma síntese dos comportamentos corporais correspondentes a determinadas emoções presentes no desporto.

Emoção no Desporto	Comportamento Corporal
Alegria	Saltar, dançar, bater palmas, esbracejar, agitar bandeiras, erguer corpo, erguer cabeça, gargalhar com movimentos convulsivos;
Orgulho	Erguer a cabeça e erguer o corpo;
Vergonha	Virar as costas à situação (aversão), acuar;
Raiva/Irritação	Fazer gestos propositais e frenéticos, tremor, firmar pés ao solo, vontade de atirar ou empurrar algo violentamente;
Ansiedade	Permanecer imóvel (imobilidade);

Figura 3: Comportamentos corporais para as emoções no desporto

A Figura 3 teve como base os trabalhos de McPhail (1991), Ekman (1992), Lewis e Scarisbrick-Hauser (1994), Wallbott (1998), Lazarus (2000) e Ruiz-Belda et al. (2003).

Considerando que o propósito desta dissertação é compreender as emoções sentidas por um espectador durante o jogo de futebol de alta competição através do seu comportamento corporal, a verificação dos factores deste ambiente concreto que afectam as emoções dos espectadores torna-se fundamental.

Levando em conta as características do futebol enquanto espectáculo desportivo, julga-se que o ambiente se altera de acordo com os factores: natureza da competição, adversário, resultado desportivo e episódio do jogo, como teremos oportunidade de explicar.

Quanto à natureza da competição, a frequência das emoções dependerá da competição disputada, que pode ser eliminatória ou por jornadas¹⁰. No caso da competição eliminatória, a derrota pode significar imediata desclassificação. Um torneio por jornadas tem maior número de jogos e isso permite uma possível recuperação da equipa. Pelo que sabemos do futebol, quanto melhor estiver posicionada a equipa no campeonato, maior o interesse pelo jogo. Da mesma maneira acontece em um torneio eliminatório, que no seu decorrer permanecem as melhores equipas. Quanto mais próximo à fase final, maior também será o interesse pelo jogo.

O adversário é também um factor decisivo, senão um dos mais importantes. Estabelecemos neste estudo três tipos de adversários: “derby”, “nacional” e “internacional”. É considerado um “derby” o jogo contra uma equipa nacional de grande destaque, que possui um palmarés equivalente, equilíbrio no histórico de confrontos directos e grande número de espectadores adeptos. O adversário “nacional”, que não é considerado um “derby”, possui um palmarés inferior e um desvantajoso histórico nos confrontos. Jogar contra um adversário “internacional” significa estar entre as melhores equipas e obter uma posição de destaque em nível mundial. Assim

¹⁰ Também conhecido por torneio de pontos corridos.

sendo, julga-se que o comportamento corporal e a frequência da expressão das emoções dos espectadores são diferentes.

No que concerne ao resultado desportivo, as expressões das emoções dependem do resultado desportivo do jogo, sejam em situações de vitória, empate ou derrota.

O episódio do jogo é outro factor considerado decisivo na configuração do ambiente do jogo, isto devido às particularidades do futebol. O espectador expressará emoções que surgirão em situações de contrariedade ou não, mas neste caso em relação a eventos específicos, como na marcação de um golo (McPhail, 1991; Ekman, 1992; Oatley, Keltner & Jenkins, 2007; Lewis, 2008).

Neste momento, considerando a literatura e o objecto de estudo, é possível representar o fenómeno em estudo no modelo de análise a seguir, ficando, contudo, a dúvida sobre a validade das emoções e dos comportamentos associados em um espectáculo de futebol.

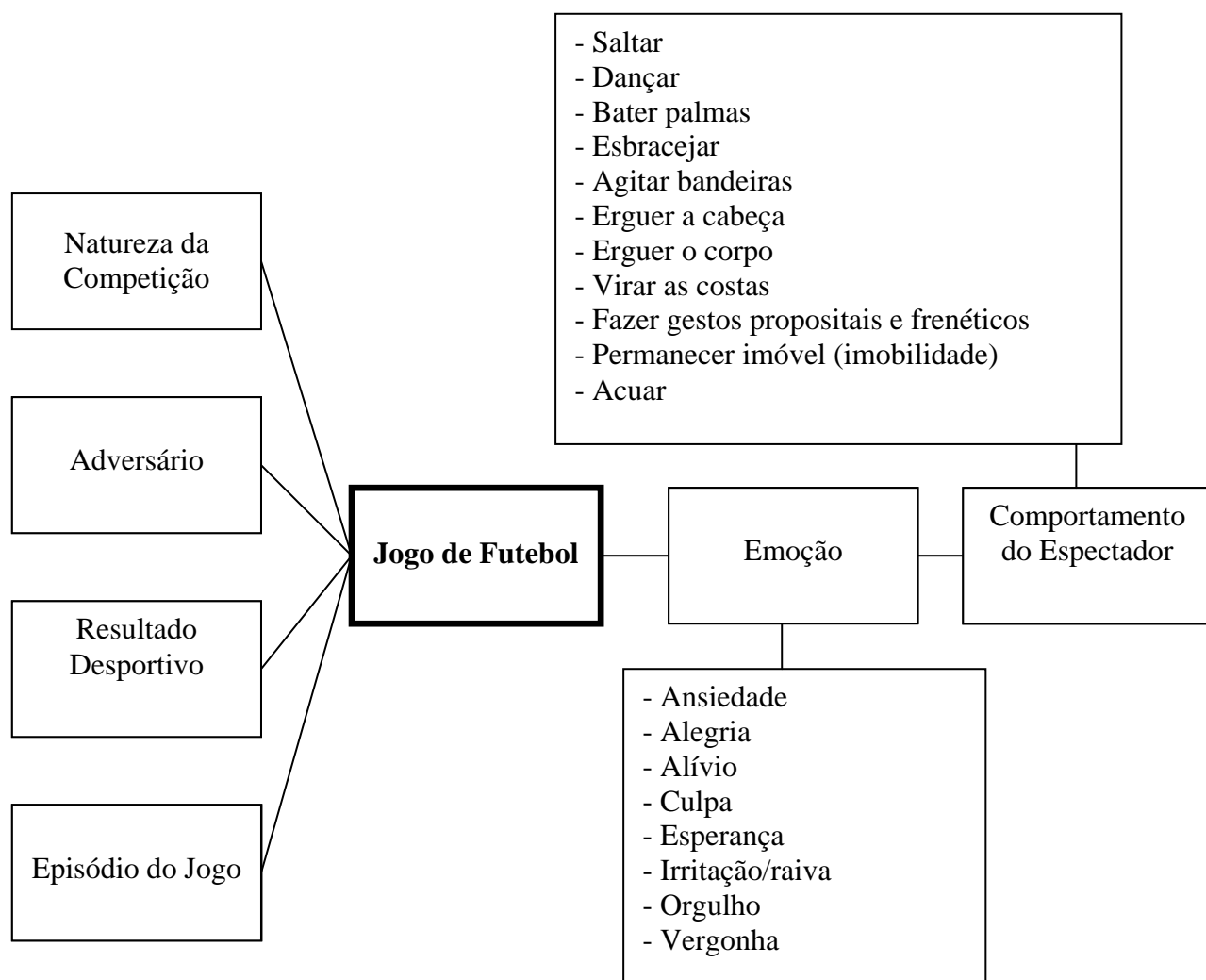


Figura 4: O Modelo de Análise

Levando em linha de conta o modelo apresentado, os objectivos deste trabalho são:

1. Verificar quais são as emoções sentidas pelos espectadores durante o jogo;
2. Verificar em que medidas as emoções dos espectadores se alteram em função da variabilidade dos factores do ambiente do jogo de futebol de alta competição;
3. Verificar quais os comportamentos dos espectadores correspondentes às emoções sentidas em função da alteração do ambiente do jogo de alta competição.

Considerando o modelo de análise e os objectivos, propõem-se hipóteses que guiarão o presente estudo:

Ortony et al. (1988), Lazarus (1991b) e Frijda & Mesquita (1994) e Lazarus (2000) consideram que as emoções dependem do ambiente. Lazarus (2000) afirma que a ansiedade é consequência das situações de ameaça, perda ou dano. Assim sendo, primeira hipótese considera que ela é mais frequente nas situações de derrota da equipa.

Por analogia, a segunda hipótese consiste em que as manifestações de orgulho são mais frequentes nas situações de vitória da equipa, considerando que, para Lazarus (1991a), o orgulho é manifestado quando o objectivo é cumprido.

A hipótese número três (3) refere-se aos acontecimentos que se vivem nos jogos considerados “derby”, em que a rivalidade é intensíssima, com grande vantagem competitiva, tensão e *atmosfera* (Lee, 1985; Giulianotti, 2002a). Isso leva a crer que o número de comportamentos corporais é maior em quantidade do que em jogos não-“derby”.

Para McPhail (1991) e Lewis e Scarisbrick-Hauser (1994) “esbracejar” é realizado quando a equipa marca um golo. A quarta hipótese relaciona o episódio do jogo ao comportamento corporal e consequente emoção do espectador, ao julgarmos que “esbracejar” é o único comportamento decorrente da marcação do golo para a equipa local.

Se a natureza da competição determina o nível de ansiedade por parte do espectador, a quinta e última hipótese reporta a se esta emoção deveria ser mais frequente em jogos eliminatórios do que em jogos disputadas em torneios de jornadas, uma vez que nos jogos eliminatórios a desclassificação – no caso a perda ou dano (Lazarus, 2000) - é mais iminente.

Para alcançarmos os objetivos propostos e verificar o cumprimento ou não das hipóteses estabelecidas, veremos a seguir a metodologia levada a cabo por este estudo.

Capítulo 8: Metodologia

As páginas seguintes debruçam-se sobre a metodologia do estudo, o que inclui a amostra, a recolha dos dados e o tratamento dos dados.

1. Amostra

Por razões de assistência e competitividade foram escolhidos os espectadores de um dos principais clubes da Bwin Liga¹¹, o Sporting. Por conveniência, analisaram-se os comportamentos corporais dos espectadores da Torcida Verde¹², uma das claques do clube. Seus membros estão localizados no sector “A23” do estádio José de Alvalade¹³.

Os sete jogos analisados aconteceram entre os dias dezassete de Março e onze de Maio de 2008, que foram conforme se pode observar na Figura 5:

¹¹ Actual “Liga Sagres”, a Primeira Liga Portuguesa, escalão máximo do futebol português.

¹² Torcida Verde – Associação Leonina para o Desporto.

¹³ Ver mapa do estádio em anexo.

Jogo	Data	Hora	Espectadores	Competição	Natureza da Competição	Resultado Final	Resultado ao Intervalo	Posição no Campeonato	Posição do Adversário
Sporting-Nacional	17.03	19h45min	22.130	Bwin Liga	Jornadas	4-1	0-0	5°	9°
Sporting-Braga	06.04	18h30min	27.858	Bwin Liga	Jornadas	2-0	2-0	4°	6°
Sporting-Rangers	10.04	19h45min	31.155	Taça UEFA	Eliminatória	0-2	0-0	Segunda mão dos quartos-de-final	Segunda mão dos quartos-de-final
Sporting-Leixões	13.04	19h15min	29.352	Bwin Liga	Jornadas	2-0	0-0	3°	14°
Sporting-Benfica	16.04	20h30min	37.204	Taça de Portugal	Eliminatória	5-3	0-2	Meia-final	Meia-Final
Sporting-Marítimo	27.04	20h30min	24.344	Bwin Liga	Jornadas	2-1	1-1	2°	6°
Sporting-Boavista	11.05	20h15min	34.209	Bwin Liga	Jornadas	2-1	2-1	2°	8°

Figura 5: Apresentação dos jogos do estudo

A Figura 5 apresenta detalhadamente os jogos em que houve a colecta dos dados, assim como a data, a hora, os espectadores, a competição, a natureza da competição, o resultado ao intervalo, o resultado final e as posições das equipas local e adversária nas competições em questão. Dos sete jogos, um é considerado “derby” (Sporting-Benfica) e também um considerado “internacional”: Sporting-Glasgow Rangers (Escócia). Estas informações são importantes para a condução do estudo.

2. Recolha dos Dados

O método da observação sistemática envolve a gravação e a observação de eventos. Utilizando-se dela, a gravação servirá de fonte apurada e permanente para a observação em uma futura examinação. Permite ao pesquisador seguir uma diretriz para a observação e tratamento de um ou mais eventos, com a certeza de que outros, se seguirem a mesma diretriz, concordarão com aquilo que foi observado e tratado (Van der Mars, 1989). Para verificar a emoção sentida pelo espectador de acordo com a observação do seu comportamento corporal, foi, portanto, utilizada a observação sistemática. Wallbott (1998) a usou para relacionar o comportamento corporal e a emoção em indivíduos.

Para o efeito, foi solicitada formalmente autorização à direcção do Sporting Clube de Portugal. Foi também pedida autorização à directoria da Torcida Verde.

Concedidas as autorizações, a câmara em todas os jogos foi posicionada nas bancadas do lado oposto e frontal à Torcida Verde, em uma distância aproximada de 60 metros, no vomitório do sector “A09”¹⁴ do estádio.

Para a recolha dos dados constituíram-se duas equipas: uma com as funções de filmagem dos espectadores no estádio, e outra responsável pela gravação do jogo. Segundo Patton (2001) o contacto directo e pessoal com aquilo que é observado têm numerosas vantagens, como a de maior habilidade por parte do pesquisador em entender e captar o contexto em que as pessoas interagem. Entender o contexto é essencial para compreender o fenómeno (Patton, 2001).

¹⁴ Ver mapa em anexo;

Para a filmagem dos espectadores os equipamentos utilizados foram uma câmera filmadora da marca “JVC”, modelo “GZ-HD7E”, com um espaço de armazenamento de sessenta (60) gigabytes (GB). Os filmes foram feitos em modo SP (Short-Play) de alta definição. Foram utilizadas duas baterias de oitenta (80) minutos e um tripé de suporte à filmadora. Um disco externo com a capacidade de quinhentos (500) gigabytes foi também usado para o armazenamento dos filmes.

As gravações dos jogos foram obtidas em discos compactos através de aparelhos de DVD (Digital Vídeo Disc) com opção para a gravação, ligado ao canal de televisão que estivesse a transmitir o jogo.

3. Tratamento dos Dados

Para conferir validade aos dados colectados, a câmera foi posicionada no mesmo sítio do estádio nos 7 jogos analisados. Van der Mars (1989) considera que para o estudo ser validado o equipamento deve ter igual localização em todas as ocasiões em que foram realizadas as observações.

Constam no modelo de análise as categorias de observação, baseadas em McPhail (1991), Ekman (1992), Lewis e Scarisbrick-Hauser (1994), Wallbott (1998), Lazarus (2000) e Ruiz-Belda et al. (2003). Com o intuito de validar estas categorias de observação dos comportamentos corporais e emoções nos espectadores no futebol, recorreu-se a peritos. Para Van der Mars (1989) a peritagem valida o estudo. Neste sentido, a Figura 3 (comportamentos corporais para as emoções no desporto) e as filmagens dos espectadores em dois jogos foram submetidas a dois Doutorados em Ciências do Desporto e um representante da Torcida Verde.

Os peritos escolheram para a observação aqueles espectadores junto aos puxadores da claque, dentro de um quadrado de 10 por 10 pessoas. Levou-se em consideração pelos peritos que os comportamentos corporais são mais frequentes para os que estão próximos dos que fornecem ritmo à claque. Ademais, os comportamentos corporais dos espectadores para além deste quadrado foram considerados sem importância. O painel de peritos aceitou determinados comportamentos corporais:

“abraçar”, “dançar”, “permanecer imóvel”, “agitar bandeiras”, “esbracejar”, “fazer gestos propositais e frenéticos” e “bater palmas”. O comportamento corporal de “saltar” foi categorizado em 2: “saltar com baixa elevação e elevado ritmo” e “saltar com alta elevação e elevado ritmo”. Para além destes comportamentos corporais, foram considerados outros, inovadores: “saudação romana”, “rodar lenços ao redor da cabeça” e “levar as mãos à cabeça”. Foram, portanto, também definidas as emoções a eles associadas (irritação/raiva, orgulho, alegria e ansiedade), conforme evidencia a Figura 6:

Comportamento	Emoção
Saltar com baixa elevação e elevado ritmo, saltar com alta elevação e elevado ritmo, abraçar, dançar, bater palmas, esbracejar, agitar bandeiras, rodar lenços ao redor da cabeça;	Alegria
Saudação romana;	Orgulho
Fazer gestos propositais e frenéticos;	Raiva/Irritação
Permanecer imóvel, levar mãos à cabeça;	Ansiedade

Figura 6: Comportamentos corporais e emoções a observar

Comparando a Figura 3 com a Figura 6, o painel de peritos não verificou a ocorrência de comportamentos corporais como os de “erguer a cabeça” e “erguer o corpo”, associados ao orgulho. Assim como o de “virar as costas” e “acuar”, associados à culpa. Com isto, os peritos não identificaram comportamentos corporais associados à culpa. Entretanto foi associado ao orgulho um novo comportamento corporal observado, a “saudação romana”.

Em termos de descrição, a “saudação romana” consiste em o espectador ter um ou os dois braços estendidos acima da cabeça, formando um ângulo aproximado de 45° em relação ao solo, com as palmas das mãos voltadas para baixo (McPhail, 1991). “Esbracejar” é quando os dois braços estão erguidos acima da cabeça, formando um ângulo de noventa graus com o solo (aproximadamente), com os punhos cerrados.

“Abraçar” ocorre quando os espectadores envolvem-se uns com os outros com os braços, mantendo-se juntos ao peito. Por “dançar” se compreende a movimentação do corpo de maneira artística ou subjectiva, respeitando ou não um determinado ritmo.

“Saltar com baixa elevação e elevado ritmo” e “saltar com alta elevação e elevado ritmo” são quando os espectadores realizam o movimento de saltar, sem saírem do lugar, podendo a elevação destes saltos ser alta ou baixa, com ritmo intenso ou não.

O comportamento corporal de “permanecer imóvel” é o espectador a olhar atentamente o jogo sem realizar movimentos capazes de serem incluídos em uma outra categoria. “Levar as mãos à cabeça” é o gesto realizado pelos espectadores ao pousar as mãos na cabeça, seja na sua parte superior, acima das orelhas, seja na testa ou nas laterais da face. Já pelos “gestos propositais e frenéticos” entende-se pela gesticulação dos espectadores ao movimentarem um dos braços (ou os dois) em direção ao recinto do jogo. “Agitar bandeiras” é o comportamento predominante protagonizado pelos espectadores quando parte deles mantém um estandarte em mãos e passam a movimentá-lo, a cobrir o quadrado de visão. “Bater palmas” é a batida repetida entre o lado interno das duas mãos, entre o pulso e os dedos, como manifestação de apreço por algo. Por último, compreende-se a “rotação de lenços ao redor da cabeça” o comportamento corporal executado pelos espectadores quando rodam uma “t-shirt” ou um cachecol acima da cabeça.

Com a finalidade de estabelecer instantes do jogo capazes de provocar mudança dos comportamentos corporais e emoções nos espectadores, ao mesmo painel de peritos – dois Doutorado em Ciências do Desporto e um representante da Torcida Verde - foi submetida a gravação de 1 jogo. Os peritos determinaram 12 instantes, sendo 3 resultados e 9 episódios. Os resultados são os desportivos: “vitória”, “empate” e “derrota”. Por “vitória” entende-se pelo resultado favorável à equipa local. O “empate” é entendido pela igualdade no marcador entre ambas as equipas, ou seja, não há vencedor ou perdedor. Compreende-se por “derrota” quando a equipa local está em desvantagem no marcador.

São os episódios (9): “bola no campo da equipa da casa” e “bola no campo da equipa adversária”. “Golo da equipa da casa” e “golo da equipa adversária”. “Falta disciplinar violenta da equipa da casa” e “falta disciplinar violenta da equipa adversária”. “Tiros de bolas paradas para a equipa local” e “tiros de bola parada para a equipa adversária”. Em último lugar, o “jogo parado”.

Percebe-se por “bola no campo da equipa da casa” quando no decorrer do jogo a bola está no sector defensivo da equipa local. Por “bola no campo da equipa adversária” percebe-se pela manutenção da posse da bola no sector defensivo da equipa adversária.

Por “golo da equipa da casa” compreende-se pela marcação do golo por parte da equipa local. Da mesma maneira, o “golo da equipa adversária” é a marcação do golo pela equipa oponente. Já a “falta disciplinar violenta da equipa da casa” ou “falta disciplinar violenta da equipa adversária” é a falta cometida por algum jogador do plantel local, ou adversário, respectivamente, punida pelo árbitro através da aplicação de um cartão (amarelo ou vermelho)¹⁵ para o jogador que violou a regra.

Os “tiros de bola parada para a equipa local” e os “tiros de bola parada para a equipa adversária” são as cobranças de bola parada para a equipa local e adversária, respectivamente, podendo ser um canto, um livre ou uma penalidade máxima. Em último lugar, por “jogo parado” entende-se pelas situações da partida em que não há jogo, como por exemplo, no tempo existente entre a saída da bola do campo e a sua reposição; entre as marcações de tiros de bola parada e a cobrança destas marcações para repor a bola em jogo; e do tempo correspondido entre a anotação de um golo e o posterior pontapé-de-saída.

Para cada comportamento corporal do espectador e instante do jogo, era preciso cronometrá-los. Seja para as gravações dos jogos e para as filmagens dos espectadores, foi-nos fornecido o software “Behaviour Vídeo”, programado em “Visual Basic”, capaz de categorizar e cronometrar 12 categorias de comportamentos corporais e 12 instantes do jogo.

Os filmes dos espectadores e as gravações dos jogos foram visualizados separadamente por mais de uma pessoa, em 2 computadores. Enquanto em um destes computadores era vista a gravação do jogo ou os filmes com os espectadores, no outro era realizado o trabalho com o software das imagens dos comportamentos dos espectadores ou dos instantes dos jogos. Isto foi conduzido com o objectivo de associar

¹⁵ O cartão amarelo tem efeito de advertência, e o vermelho de expulsão do jogo. No mesmo jogo, se um jogador receber 2 cartões amarelos, automaticamente recebe o cartão vermelho (FIFA, 2007).

o comportamento corporal e emoção do espectador frente ao episódio e/ou resultado do jogo.

Foram colectados dados que se referem ao número e à frequência da execução dos comportamentos corporais. Os resultados obtidos foram comparados entre os sete jogos.

Para determinar um nível de concordância para o conteúdo das filmagens, três pessoas serviram como observadores para a categorização das imagens e viram os filmes com os espectadores nos 7 jogos filmados, de maneira individualizada, em ocasiões distintas. O nível de concordância entre estes observadores foi determinado pela percentagem de concordância na verificação dos comportamentos corporais e as emoções a elas associadas, segundo a Figura 6. A tabela seguinte mostra a percentagem de concordância entre os três observadores na verificação dos comportamentos corporais dos espectadores no futebol:

Tabela I: Nível de concordância entre os observadores

Emoção	Concordância
Ansiedade	0.96
Alegria	0.88
Irritação/Raiva	0.74
Orgulho	0.73

Para ser possível fazer uma análise dos dados, eles foram tratados através da versão mais recente do programa *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS 17.0 for Windows), utilizando-se metodologias relativas à estatística descritiva.

Capítulo 9: Apresentação dos Resultados

Quais são os comportamentos corporais e as emoções predominantes nos jogos de futebol nos espectadores? São em número maiores em um “derby”? Têm as emoções e os comportamentos corporais algum vínculo com o resultado desportivo, adversário, episódio e natureza da competição?

Tendo como base os dados obtidos através das filmagens dos espectadores e da gravação dos jogos, esta parte do trabalho consiste em apresentar os resultados através uma análise descritiva dos dados reunidos.

1. Emoções dos Espectadores nos Jogos

A tabela abaixo mostra a participação (em percentagem) de cada emoção verificada nos espectadores, de acordo com os comportamentos corporais:

Tabela II: Frequência de cada emoção por jogo

Jogo	Irritação/raiva (%)	Alegria (%)	Orgulho (%)	Ansiedade (%)
Sporting-Nacional	0.1	34	6.5	59.4
Sporting-Braga	0.6	31.4	9.6	58.4
Sporting-Glasgow Rangers	0.4	27.6	7	65
Sporting-Leixões	0.1	29.6	9.1	60.3
Sporting-Benfica	0.6	26	2.4	68
Sporting-Marítimo	0.2	32.9	4	61.9
Sporting-Boavista	0.3	37.6	12.1	50
Média	1.03	31.3	7.24	60.43

A Tabela II indica que os espectadores permanecem ansiosos durante a maior parte do tempo de um jogo de futebol, com excepção do último jogo (Sporting-Boavista). Percebe-se também que o tempo da ansiedade é maior que o das outras emoções nos jogos eliminatórios, neste caso com o Glasgow Rangers e com o Benfica, com valores de 65% e 68%, respectivamente. Em função dos resultados, o “derby” com o Benfica foi, portanto, o jogo que apresentou maior nível de manifestação de ansiedade pelos espectadores.

Em segundo lugar, a Tabela II evidencia que a emoção mais frequente depois da ansiedade, é a alegria (média de 31,3%). O jogo em que houve o maior índice da manifestação de alegria foi o último, com o Boavista (37,6%). Inclusive foi também o último jogo da época da Bwin Liga¹⁶. O segundo jogo em que houve maior incidência da manifestação de alegria pelo espectador foi o primeiro, com o Nacional (34%). Os dois jogos com menor manifestação de alegria foram os de torneios com natureza eliminatória: 27,6% (Glasgow Rangers) e 26% (Benfica).

A terceira emoção mais comum entre os espectadores é o orgulho, com uma média de 7,24%. Nota-se pela Tabela II que o jogo em que houve maior manifestação desta reacção foi o último (12,1%). Em seguida estão os jogos com o Braga (9,6%) e com o Leixões (9,1%).

Por último, a emoção menos verificada nos espectadores nestes sete jogos foi a irritação/raiva, que em média teve um resultado de 1,03% do tempo total do jogo. O “derby” com o Benfica – juntamente com o jogo com o Braga - registou o maior valor da manifestação de irritação/raiva, que foi de 0,6%.

¹⁶ Actual “Liga Sagres”.

2. O Comportamento Corporal Predominante

De acordo com o que foi mostrado no item anterior, a ansiedade é a emoção mais sentida pelo espectador ao longo de um jogo de futebol. De acordo com a Figura 6, Foram identificados com as filmagens, dois comportamentos corporais do espectador que representam a emoção de ansiedade: permanecer imóvel e levar as mãos à cabeça. Destes comportamentos corporais, portanto, qual o mais frequente? A tabela seguinte trata de qual o comportamento mais comum entre os adeptos na manifestação da ansiedade.

Tabela III: Frequência dos comportamentos corporais associados à ansiedade

Jogo	Permanecer imóvel (%)	Levar as mãos à cabeça (%)
Sporting-Nacional	98.76	1.24
Sporting-Braga	99.07	0.93
Sporting-Glasgow Rangers	98.35	1.65
Sporting-Leixões	99.23	0.77
Sporting-Benfica	95.92	4.08
Sporting-Marítimo	97.94	2.06
Sporting-Boavista	96.84	3.16
Média	98.02	1.98

A Tabela III mostra-nos que durante a ansiedade o comportamento corporal mais comum observado nos espectadores é “permanecer imóvel”, com uma média de 98,02% entre os sete jogos observados. A média para o comportamento corporal de “levar as mãos à cabeça”, nos 7 jogos, é de 1,98%.

Os jogos em que os espectadores mais realizaram o comportamento corporal de “permanecer imóvel” foram nas vitórias com o Braga e o Leixões (ambas por 2-0), com

freqüências de 99,07% e 99,23%. Foram estes também os únicos jogos da amostra em que o Sporting não sofreu golos.

Por outro lado os jogos em que os espectadores menos fizeram o comportamento corporal de “permanecer imóvel” foram no “derby” e no último jogo, com o Boavista, com freqüências de 95,92% e 96,84%, respectivamente.

3. Comportamentos Corporais nos Jogos

Levando em consideração de que as emoções (ansiedade, orgulho, alegria e irritação/raiva) são identificadas através da observação dos comportamentos corporais dos espectadores, saber o número de comportamentos corporais observados é importante, uma vez que nos pode traduzir o quanto o jogo foi agitado.

Tabela IV: Número de comportamentos corporais observados nos espectadores

Jogo	Número de comportamentos corporais na 1ª parte do jogo (a)	Número de comportamentos corporais na 2ª parte do jogo (b)	Número total de comportamentos corporais no jogo (a + b = c)
Sporting-Nacional	167	223	390
Sporting-Braga	158	89	247
Sporting-Glasgow Rangers	201	111	312
Sporting-Leixões	161	118	279
Sporting-Benfica	170	249	419
Sporting-Marítimo	153	116	269
Sporting-Boavista	198	160	358

Observando os resultados da Tabela IV, o “derby” foi o jogo em que mais comportamentos corporais foram identificados nos espectadores, com 419 no total. Em segundo lugar está o primeiro jogo, com o Nacional, com 390 (trezentos e noventa). O outro jogo cuja natureza da competição foi eliminatória registou trezentos e doze (312) ao todo, número este superado pelo “derby” e por dois jogos de torneios por jornadas

(Boavista e Nacional). O jogo com o Braga foi a que registou o menor número de comportamentos corporais observados, e foi o que teve a definição do resultado final aos trinta e oito (38) minutos da primeira parte, ou seja, cedo em comparação com os demais jogos.

Tabela V: Número de comportamentos corporais em função dos resultados desportivos

Jogo	Número de comportamentos corporais na derrota (d)	Número de comportamentos corporais no empate (e)	Número de comportamentos corporais na vitória (f)	Número total de comportamentos corporais (d + e + f = c)
Sporting-Nacional	-	294 (75.4%)	96 (24.6%)	390 (100%)
Sporting-Braga	-	110 (44.5%)	137 (55.5%)	247 (100%)
Sporting-Glasgow Rangers	65 (20.8%)	247 (79.2%)	-	312 (100%)
Sporting-Leixões	-	196 (70.3%)	83 (29.7%)	279 (100%)
Sporting-Benfica	228 (54.4%)	119 (28.4%)	72 (17.2%)	419 (100%)
Sporting-Marítimo	80 (29.7%)	90 (33.5%)	99 (36.8%)	269 (100%)
Sporting-Boavista	28 (7.8%)	73 (20.4%)	257 (71.8%)	358 (100%)

Saber o número de comportamentos corporais observados em cada resultado desportivo de um jogo também é importante, uma vez que pode haver uma associação entre o número de comportamentos corporais e o resultado desportivo de um jogo.

Entretanto, como a tabela V evidencia, tal associação não pode ser verificada, já que não há um vínculo entre o resultado desportivo e o número de comportamentos corporais.

Ao observarmos a coluna da derrota, no “derby” com o Benfica foi verificada a maior parte dos comportamentos corporais do jogo (54%). Entretanto, no jogo com o Boavista, o número de comportamentos corporais durante a derrota representou a menor parte (7,8%) durante o jogo.

Analisando a coluna do empate, vemos que a maior percentagem de comportamentos corporais está no jogo com o Glasgow Rangers (79,2%),

“internacional” e de natureza eliminatória. Já no outro jogo cuja natureza da competição é eliminatória (Sporting-Benfica), o número de comportamentos corporais é pequeno frente a outros jogos cuja natureza da competição é diferente.

Ao se observar a coluna da vitória, verifica-se que o último jogo - não-“derby”, não-“internacional” e cuja natureza da competição é de jornada - registou a maior percentagem (71,8%), enquanto que no “derby” – cujo placar foi 5-3 – o número de comportamentos corporais observados na vitória foi o menor.

4. Resultado Desportivo

Neste item serão apresentados os resultados a partir dos resultados desportivos (vitória, empate e derrota).

4.1. Vitória

A tabela I forneceu a percentagem da ansiedade percebida nos espectadores dentro do tempo total do jogo. Mas em qual resultado desportivo (vitória, empate e derrota) a ansiedade é a emoção mais comum? A tabela a seguir mostra a participação (em %) do tempo de cada emoção durante o tempo do resultado desportivo de vitória nos 7 jogos analisados.

Tabela VI: Frequência de cada emoção durante a vitória

Jogo	Ansiedade (%)	Alegria (%)	Orgulho (%)	Irritação/raiva (%)
Sporting-Nacional	68.7	26.2	4.9	0.2
Sporting-Braga	61.3	28.9	9.3	0.5
Sporting-Glasgow Rangers	-	-	-	-
Sporting-Leixões	59.1	30.4	10	0.5
Sporting-Benfica	40	49.7	9.4	0.9
Sporting-Marítimo	70	27.5	0.96	1.54
Sporting-Boavista	53	37.6	9.3	0.1
Média	58.68	33.38	7.31	0.63

Os resultados da Tabela VI demonstram, com exceção do “derby”, que a ansiedade é predominante nos espectadores durante o resultado parcial de vitória. Em contrapartida, a alegria possui maior valor no “derby”. É ainda no “derby” que se verifica a segunda maior percentagem de irritação/raiva e de orgulho durante a vitória.

Durante o resultado desportivo da vitória, o jogo com o Nacional foi onde houve a maior diferença de golos (3) e segundo menor índice de manifestação de irritação/raiva (0,2%). Entretanto, foi o que teve o segundo menor índice de manifestação de orgulho (4,9%) e – mesmo na vitória - a menor taxa de demonstração de alegria (26,2%). Além disso, foi o que registou a segunda maior taxa de ansiedade (68,7%).

4.2. Empate

Valendo-se na tabela VI, qual é a emoção predominante durante o resultado desportivo do empate? A tabela VII mostra-nos a percentagem da participação do tempo de cada emoção durante o tempo do resultado desportivo do empate nos 7 jogos analisados.

Tabela VII: Frequência das emoções durante o empate

Jogo	Ansiedade (%)	Alegria (%)	Orgulho (%)	Irritação/raiva (%)
Sporting-Nacional	52	40.4	7.5	0.1
Sporting-Braga	53.2	34.6	4.9	7.3
Sporting-Glasgow Rangers	55	38.1	6.7	0.2
Sporting-Leixões	61.3	29.6	8.1	1
Sporting-Benfica	56	33	9.4	4.6
Sporting-Marítimo	63	34.9	0.19	1.91
Sporting-Boavista	42	40.5	17	0.5
Média	54.64	35.87	7.68	2.23

Quanto ao empate, em média, a emoção mais comum é a ansiedade (54,64%), seguido da alegria (35,87%), orgulho (7,68%) e irritação/raiva (2,23%). Entretanto no último jogo - com o Boavista - a diferença em percentagem é pequena face à participação da manifestação de alegria: 42% de ansiedade e 40,5% de alegria.

Durante o empate, foi o jogo com o Boavista que registou também a maior taxa de manifestação de alegria e o jogo com o Leixões o menor. O orgulho foi mais verificado no jogo Sporting-Boavista, ao passo que no jogo com o Marítimo houve o menor índice de demonstração da emoção de orgulho. A irritação/raiva, durante o empate, foi mais presente no jogo com o Braga (7,3%), seguido do “derby” (4,6%). Menos presente a irritação/raiva foi observada nos jogos com o Nacional e com o Glasgow Rangers.

4.3. Derrota

Até aqui já foram divulgados os resultados com as participações de cada emoção nos resultados de empate e vitória nos 7 jogos da amostra. Resta saber a participação (em %) de cada emoção durante a derrota. É o que trata a tabela seguinte:

Tabela VIII: Frequência das emoções durante a derrota

Jogo	Ansiedade (%)	Alegria (%)	Orgulho (%)	Irritação/raiva (%)
Sporting-Nacional	-	-	-	-
Sporting-Braga	-	-	-	-
Sporting-Glasgow Rangers	82	9.9	7.4	0.7
Sporting-Leixões	-	-	-	-
Sporting-Benfica	79	16.1	3	1.9
Sporting-Marítimo	43	42.9	12	2.1
Sporting-Boavista	20	52.4	24	3.6
Média	56	30.32	11.6	2.08

A ansiedade não é predominante em todos os jogos durante o resultado desportivo da derrota. Segundo a Tabela VIII, a ansiedade é mais comum e com altas percentagens durante os momentos de derrota nos jogos válidos por torneios

eliminatórios: Sporting-Glasgow Rangers (82%) e Sporting-Benfica (79%). No jogo com o Marítimo, as percentagens das manifestações de ansiedade e alegria durante a derrota foram aproximadamente as mesmas. No jogo com o Boavista, o último, o índice da manifestação da emoção de alegria foi muito superior à de ansiedade. Ainda no último jogo, a taxa de manifestação de orgulho (24%) foi mais comum que a ansiedade (20%). Apesar de o Sporting ter perdido o jogo com o Glasgow Rangers, a taxa de manifestação de irritação/raiva durante a derrota foi a menor em comparação com os outros jogos.

5. Adversário

É suposto que um “derby” seja um jogo mais agitado em comparação com outros tipos de adversários. Isso leva a crer que o número dos comportamentos corporais observados nos espectadores em um “derby” seja maior em comparação com os jogos que não são considerados “derby”.

Tabela IX: Número de comportamentos corporais em jogos não-“derby”

Jogo	Número de comportamentos corporais na 1ª parte (a)	Número de comportamentos corporais na 2ª parte (b)	Número total de comportamentos corporais (a + b)
Sporting-Nacional	167	223	390
Sporting-Braga	158	89	247
Sporting-Glasgow Rangers	201	111	312
Sporting-Leixões	161	118	279
Sporting-Marítimo	153	116	269
Sporting-Boavista	198	160	358
Média	173	136	309

Tendo como base a Tabela III, o “derby” (Sporting-Benfica) teve 419 comportamentos corporais. Este número é aproximadamente uma centena a mais do que a média total de comportamentos corporais nos jogos não-“derby”, mostrada pela Tabela V. Em uma primeira análise, vê-se que o “derby” da amostra em estudo foi um jogo mais agitado que os jogos não-“derby”.

A seguinte tabela tem como base a Tabela I, e mostra-nos uma média das percentagens de cada emoção durante os jogos não-“derby”, comparados com os valores encontrados no “derby” (Sporting-Benfica).

Tabela X: Emoções em jogos não-“derby” e em um “derby”

Adversário	Frequência média da irritação/raiva (%)	Frequência média da alegria (%)	Frequência média do orgulho (%)	Frequência média da ansiedade (%)
Não-“derby”	0.6	32.18	8.05	59.17
“Derby”	3.6	26	2.4	68

De acordo com a Tabela X, o espectador em um “derby” manifesta mais irritação/raiva (3,6%) do que em um jogo não-“derby” (0,6%). Também demonstra estar mais ansioso em um “derby” (68%) em comparação com jogos cujo tipo de adversário é diferente.

Da mesma maneira que foram mostradas as frequências das emoções em jogos não-“derby”, o mesmo será feito com os jogos não-“internacionais”. Baseando-se na Tabela I, a seguinte tabela fornece as médias das percentagens de cada emoção durante os jogos não-“internacionais”, em comparação com os valores encontrados no jogo “internacional” (Sporting-Glasgow Rangers).

Tabela XI: Emoções em jogos “internacionais” e não-“internacionais”

Adversário	Irritação/raiva (%)	Alegria (%)	Orgulho (%)	Ansiedade (%)
Não-“internacional”	1.13	31.9	7.28	59.69
“Internacional”	0.4	27.6	7	65

De acordo com os resultados da Tabela XI, o espectador em uma partida “internacional” manifesta mais a emoção de ansiedade do que a média dos jogos que não são considerados “internacionais” (65% contra 59,69%). Em contrapartida, os valores da irritação/raiva, alegria e orgulho são menores nos jogos “internacionais”.

6. Episódio da Partida

McPhail (1991) associa o comportamento corporal do “esbracejar” ao objectivo máximo de uma equipa no desporto. Aqui neste trabalho sobre o futebol é o comportamento corporal para o golo. Entretanto, no jogo com o Boavista o esbracejo foi verificado na marcação de uma falta disciplinar violenta para a equipa local, no caso, um penálti. Ademais, como mostra-nos a seguinte tabela, houve mais comportamentos corporais verificados no golo para a equipa da casa (episódio “golo para a equipa da casa”) e comportamentos corporais consequentes, entre o golo e o recomeço do jogo (episódio “jogo parado”), nos 7 jogos estudados:

Tabela XII: Comportamentos corporais no golo da equipa da casa

Jogo	Comportamentos Corporais
Sporting-Nacional	Esbracejar, abraçar, agitar bandeiras, saudação romana, saltar com reduzida elevação e elevado ritmo, permanecer imóvel.
Sporting-Braga	Esbracejar, abraçar, dançar, saltar com alta elevação e elevado ritmo, permanecer imóvel, agitar bandeiras, saltar com baixa elevação e elevado ritmo.
Sporting-Leixões	Esbracejar, abraçar, bater palmas, agitar bandeiras.
Sporting-Glasgow Rangers	-
Sporting-Benfica	Esbracejar, abraçar, saltar com alta elevação e elevado ritmo, agitar bandeiras, dançar.
Sporting-Marítimo	Esbracejar, abraçar, bater palmas, agitar bandeiras.
Sporting-Boavista	Esbracejar, agitar bandeiras, bater palmas, saudação romana.

A Tabela XII mostra-nos que além de “esbracejar” – conforme sustenta McPhail (1991) -, os espectadores realizam outros comportamentos corporais, como “abraçar”, “agitar bandeiras”, “dançar”, “saltar com alta elevação e elevado ritmo” e “saltar com baixa elevação e elevado ritmo”. Parte destes comportamentos corporais ocorre durante o episódio do “jogo parado”, entre o golo e o reinício do jogo. São, por isso, comportamentos corporais associados à marcação do golo.

Segundo os dados recebidos, a Tabela XII revela-nos também que o comportamento corporal de “abraçar” nela identificado, é o observado durante um jogo completo e ocorre apenas após a marcação de um golo para a equipa local. É, com isto, exclusivo da marcação de um golo para a equipa da casa.

7. Natureza da Competição

A tabela a seguir mostra a média (em %) do tempo de cada emoção pelo tempo total de cada um dos jogos das duas naturezas de competição.

Tabela XIII: Frequência média das emoções pela natureza da competição

Natureza da Competição	Ansiedade (%)	Alegria (%)	Orgulho (%)	Irritação/raiva (%)
Jogos de torneios de jornadas	58	33.1	8.26	0.64
Jogos de torneios eliminatórios	67	26.8	4.2	2

Os resultados demonstram que a ansiedade e irritação/raiva (emoções negativas) são mais frequentes, em média, nos jogos cuja natureza da competição é eliminatória, com valores de 67% e 2% contra 58% e 0,64%, respectivamente.

A alegria é em média mais manifestada pelos espectadores em jogos cuja natureza da competição é de jornadas (33,1%), enquanto que nos torneios eliminatórios

este valor é de 26,8%. Em média, a frequência do orgulho é maior nos jogos cuja natureza da competição é de jornadas (8,26%) em relação aos de torneios eliminatórios.

Tabela XIV: Número médio de comportamentos corporais em cada parte dos jogos pela natureza da competição

Natureza da Competição	Número médio de comportamentos corporais na 1ª parte	Número médio de comportamentos corporais na 2ª parte	Média do número de comportamentos corporais total
Jogos válidos por torneios de jornadas	167,4	141,2	308,6
Jogos válidos por torneios eliminatórios	185,5	180	365,5

Os resultados indicam-nos que os jogos válidos pelos torneios eliminatórios possuem maior número de comportamentos corporais (365,5) do que aqueles disputados em torneios por jornadas (308,6), ou seja, em média, há mais comportamentos corporais – e consequentemente manifestações de emoções correspondentes a estes comportamentos corporais – que são observados nas partidas de torneios eliminatórios.

Capítulo 10: Discussão dos Resultados

Tendo em linha de conta o ambiente como variável explicativa para o surgimento das emoções nos espectadores e sendo quatro (4) as variáveis consideradas que contribuem para a construção do ambiente de um jogo de futebol (adversário, episódio do jogo, resultado desportivo e natureza da competição), serão agora discutidos os resultados obtidos.

1. Emoções dos Espectadores nos Jogos

De acordo com os resultados obtidos, a ansiedade é a mais comum, presente em 50% ou mais do tempo total de jogo. Assim como McPhail (1991) colocou, durante a maior parte do tempo de um espectáculo desportivo, o comportamento corporal predominante no espectador é o de “permanecer imóvel”. Isso nos habilita dizer que a emoção de ansiedade é predominante. Nos jogos eliminatórios a ansiedade mostrou-se mais frequente, com resultados de 68% para o Sporting-Benfica e 65% para o Sporting-Glasgow Rangers.

Jogos cuja natureza da competição é eliminatória mostraram ser aqueles em que a ansiedade é mais frequente face aos jogos disputados em torneios por jornadas. Todavia, tendo em conta a amostra não é possível dizer que os espectadores dos jogos eliminatórios de uma maneira geral manifestam mais ansiedade em comparação com os jogos de jornadas. O número de jogos analisados válidos por torneios eliminatórios é pequeno (2), por dois torneios distintos (Taça de Portugal e Taça UEFA), sendo um deles “derby” (Sporting-Benfica) e outro “internacional” (Sporting-Glasgow Rangers). Quando o adversário foi “internacional”, o Sporting perdeu (0-2). No “derby”, o Sporting venceu por um resultado expressivo e pouco comum (5-3), em que a vitória só foi construída nos quinze (15) minutos finais do jogo, ou seja, na maior parte do jogo a equipa esteve ou a empatar ou a perder, que contribuem para uma menor manifestação da alegria.

Os resultados das frequências das emoções poderiam ser diferentes, caso o jogo “internacional” e o “derby” tivessem tido diferentes configurações de resultado. A associação entre a frequência da emoção de irritação/raiva e a natureza da competição também não é possível de ser feita, uma vez que a frequência da irritação/raiva no jogo “internacional” (0,4%) – cuja natureza da competição é eliminatória - é menor do que o jogo com o Braga (0,6%), jogo válido por um torneio de jornadas. Tampouco possível associarmos a frequência da emoção de ansiedade ao “derby”, uma vez que apenas um “derby” foi observado.

É importante neste item citar sobre a intensidade das emoções. O presente estudo não trabalhou com escalas para a mensuração da intensidade das emoções dos espectadores no futebol. Para Lazarus (2000) existem diversos tipos de alegria e irritação/raiva, por exemplo. A irritação/raiva que existe entre povos e que objectiva a destruição total do outro em longo prazo é diferente da que existe no desporto (Lazarus, 2000). Lazarus (2000) considera a alegria evanescente, ou seja, uma emoção de curta duração. A alegria depois de um jogo ganho, de uma jogada com êxito ou do triunfo de um atleta é visível para um observador (quantidade). Porém quanto à sua intensidade (qualidade), não. Lazarus (2000) observou acessos de irritação/raiva de um antigo tenista profissional em um jogo, e defende que o desempenho do atleta ficou aquém do esperado devido em parte à intensidade da sua irritação/raiva, mas que não foi possível medir esta emoção no tenista.

Oatley, Keltner e Jenkins (2003) sustentam que as emoções ocorrem em uma quantidade de tempo limitada, que as respostas para as emoções (comportamentos corporais e expressões faciais) duram segundos e, no máximo, minutos. Para além destas medidas de tempo, já não é uma emoção, é um humor (dias), uma desordem emocional (semanas e meses) ou mesmo a personalidade da pessoa (anos) (Oatley et al., 2003).

Supomos ser a ansiedade a emoção mais verificada no espectador do futebol pelo facto de o jogo ser um gerador de tensões e conflitos (Elias & Dunning, 1986). A alegria – excitação espontânea - ocorre quando a tensão e a rotina são rompidas (Elias & Dunning, 1986). Todavia, em se tratando de um jogo de futebol, tanto a tensão quanto a rotina retornam, já que pelo que julgamos conhecer sobre o futebol, a ameaça de perda

ou dano – causadora da ansiedade (Lazarus, 2000) – é constante. Ademais os próprios Elias e Dunning (1986) consideram a excitação (alegria) espontânea. A tensão e a excitação proporcionadas pelo jogo relacionam-se visivelmente com os espectadores, que a demonstram a partir do momento em que ela não consegue permanecer incontrolada (Elias & Dunning, 1986). Se a equipa consegue o golo decisivo, a alegria atinge o seu clímax. Com isso, “o jogo se torna agradável e por muito tempo será recordado” (Elias & Dunning, 1986, p. 134). Como visto no quadro teórico, o orgulho surge quando um sub-objectivo é cumprido (Lazarus, 2000); a irritação/raiva, quando o objectivo é ameaçado (Lazarus, 2000). Entretanto, ainda pelo que supomos saber sobre o futebol, a irritação/raiva no espectador não é duradoura devido ao facto de existir a possibilidade de a equipa se recuperar da situação adversa.

2. Comportamento Corporal Predominante

Para McPhail (1991) o comportamento corporal de “permanecer imóvel” é o mais comum nos espectadores do desporto. De acordo com os resultados, o comportamento corporal predominante no espectador durante a ansiedade é o de “permanecer imóvel” (média de 98,01%). Assim sendo, conseguimos constatar a afirmação de McPhail (1991) de que o comportamento corporal de “permanecer imóvel” é o predominante no espectador de futebol no estádio, durante o jogo.

Não existem quaisquer associações entre os comportamentos corporais – tanto o de “permanecer imóvel” quanto o de “levar as mãos à cabeça” – e o número de golos sofridos no jogo. Nos dois jogos em que o comportamento corporal de “permanecer imóvel” foi mais verificado (Braga e Leixões), por coincidência o Sporting não sofreu golos. Tal associação não é viável já que, no 3º jogo em que a imobilidade foi mais observada nos espectadores (98,76%), o Sporting sofreu um golo. Todavia, a frequência do comportamento corporal de “permanecer imóvel” neste jogo ficou muito próxima aos 99,07% registados do jogo com o Braga.

Por outro lado, o “derby” foi o jogo em que a imobilidade foi menos observada (95,92%), o que - tendo em conta a amostra - se torna possível dizer que o

comportamento corporal de “permanecer imóvel” é menos visto em um “derby” por ele ser considerado um jogo carregado de intensidade (Lee, 1985).

3. Número de Comportamentos Corporais nos Jogos

Conforme explicado anteriormente, as emoções (ansiedade, orgulho, alegria e irritação/raiva) são identificadas através da observação dos comportamentos corporais dos espectadores. Lee (1985) considera que há jogos em que a rivalidade é intensíssima, ou seja, marcados por grande tensão e *atmosfera*, características que fazem parte de um “derby” (Giulianotti, 2002a). Saber o número de comportamentos corporais forneceria-nos a constatação sobre o quão agitado é o jogo, sobre a sua configuração, tensão e *atmosfera*.

Segundo os resultados, o “derby” é o jogo que possui maior número de comportamentos corporais por jogo (419), aproximadamente uma centena a mais do que a média dos jogos que não são considerados “derby”.

Entretanto, não é possível fazer quaisquer conclusões e associações entre o número de comportamentos corporais observados nos espectadores com a natureza da competição. Tampouco com o adversário e episódio do jogo, uma vez que, para estes factores (que influenciam no ambiente da partida) os resultados são diversos. Um dos jogos cuja natureza da competição é eliminatória possui o maior número de comportamentos corporais identificados (419). O outro (Sporting-Glasgow Rangers), possui 312, número este bem abaixo de jogos como Sporting-Boavista (358) e Sporting-Nacional (390), válidos por torneios de jornadas.

Quanto aos episódios do jogo, também se torna difícil uma associação com o número de comportamentos corporais. Observou-se que para o episódio do jogo há diversos comportamentos corporais e emoções associadas. Os resultados mostraram-nos que em um episódio de um jogo - dentre os categorizados – foi possível verificar entre 1 e 5 comportamentos corporais distintos.

Levando em consideração o resultado desportivo de um jogo (derrota, empate e vitória) e em função dos resultados obtidos, ele não é capaz de influenciar o número de comportamentos corporais. Todavia o número de golos sim. Os dois jogos com maior número de comportamentos corporais (Sporting-Benfica e Sporting-Nacional) foram também os jogos com maior número de golos: 8 e 6, respectivamente. Com isso, é possível compreender o seu total pelo número de golos do jogo, ou seja, pela expressividade do resultado e, em outras palavras, pela agitação do jogo.

Não somos capazes de associar o número de comportamentos corporais por cada resultado do jogo, visto que, no jogo com o Boavista, o número de comportamentos corporais foi maior durante a vitória, diferentemente dos outros jogos que tiveram diferenças de golos mais expressivas. Outro exemplo em que esta associação é impossibilitada é o de que, na derrota, o jogo com o Benfica foi quando os espectadores tiveram mais comportamentos corporais, situação diferente dos demais jogos. Associação possível de ser feita é que o número de comportamentos corporais está associado ao tempo do resultado desportivo. Exemplos disso são os dois jogos citados: no jogo com o Benfica houve maior número de comportamentos corporais durante a derrota porque o tempo do resultado desportivo da derrota foi superior. No jogo com o Boavista, o número de comportamentos corporais foi superior no resultado desportivo da vitória porque a vitória foi o resultado desportivo predominante durante o jogo.

4. Resultado Desportivo

Este item fará uma discussão dos resultados obtidos com o estudo em relação aos resultados desportivos (vitória, empate e derrota).

4.1. Vitória

McPhail (1991) sustenta que o comportamento corporal de “permanecer imóvel” – associado à ansiedade - é o mais observado entre os espectadores de um espectáculo desportivo. O presente trabalho, em função dos resultados obtidos com a amostra observada, demonstrou isso. Assim como em relação ao tempo total do jogo, a emoção mais verificada durante o resultado de vitória é a ansiedade, entretanto em 6 dos 7

jogos. A excepção foi o “derby”, em que a alegria foi a emoção mais comum durante a vitória. Supomos que a alegria seja a emoção mais comum durante o resultado desportivo da vitória em um “derby” pelo facto de o espectador querer extravasar a tensão causada pelo jogo e rotina provocada pelo quotidiano (Elias & Dunning, 1986). Além disso, existe o facto de ser um “derby”: jogo com um tipo de adversário marcado por uma grande vantagem competitiva, tensão, *atmosfera* e intensa rivalidade (Lee, 1985; Giulianotti, 2002a).

4.2. Empate

No que concerne ao resultado do empate, em função dos resultados obtidos com a amostra, vemos que a emoção mais comum é a ansiedade, nos 7 jogos, com uma frequência média (54,48%) menor que a obtida com a ansiedade durante a vitória (58,68%). Lazarus (2000) sustenta que a emoção de ansiedade é mais comum quando há a ameaça da perda ou dano. Mesmo apesar de julgarmos o resultado do empate representar mais a ameaça de perda ou dano do que o resultado da vitória, a ansiedade foi percebida como sendo a emoção mais frequente durante o empate. Entretanto, ela é, em média, superior na vitória.

No inverso do que julgamos conhecer sobre o futebol, o resultado desportivo do empate apresentou uma média da frequência de alegria superior às das frequências da alegria e do orgulho durante a vitória. Entretanto, em nenhum dos jogos a alegria foi mais frequente que a ansiedade, como aconteceu no resultado desportivo da vitória, no “derby”. Ademais, a frequência média da manifestação de irritação/raiva durante o empate foi superior do que na derrota, como veremos no item a seguir.

4.3. Derrota

O resultado desportivo da derrota esteve presente em 4 dos 7 jogos: Sporting-Glasgow Rangers, Sporting-Benfica, Sporting-Marítimo e Sporting-Boavista.

É possível associarmos a frequência muito superior da manifestação de ansiedade nos jogos de torneios eliminatórios durante a derrota, em comparação aos jogos disputados em competições de outra natureza pelo facto de que no torneio eliminatório a desclassificação está mais evidente. O contrário se verifica com a alegria, que foi igual ou mais frequente nos dois últimos jogos (torneios de jornadas). Este facto pode ser atribuído à cómoda posição na tabela de classificação (2º lugar), ou pelo resultado final ter sido construído relativamente cedo em relação aos demais jogos. Curiosamente, pelo que acreditamos conhecer sobre o futebol, a frequência média do orgulho foi superior durante a derrota em relação aos demais resultados desportivos, assim como a demonstração de irritação/raiva foi inferior. Para além dos resultados obtidos, convém incluir nesta discussão que um ambiente hostil pode levar o espectador a reagir com hostilidade (Mustonen, Arms & Russell, 2003). Pelo que supomos conhecer sobre o futebol, o resultado desportivo de derrota não é o objectivo esperado e buscado pelo espectador. Em outras palavras, o ambiente está por ser hostil com ele e de acordo com Mustanen et al. (2003), o espectador pode reagir com hostilidade e gerar violência.

5. Adversário

A rivalidade em um “derby” é bastante intensa, um jogo com grande vantagem competitiva, tensão e *atmosfera* (Lee, 1985; Giulianotti, 2002a; Giulianotti, 2002b). Um “derby” possui frequências superiores de irritação/raiva e ansiedade do que a média dos demais jogos e frequências inferiores na alegria e no orgulho. Tendo em conta a amostra, fazer uma associação entre as frequências das emoções em um “derby” e nas demais partidas é complexa, visto que apenas um foi analisado (Sporting-Benfica), em uma meia-final de competição e com um resultado pouco comum (5-3).

Na análise da frequência das emoções no jogo em que o adversário foi “internacional” (Sporting-Glasgow Rangers), apenas a ansiedade foi mais frequente em comparação com os jogos não-“internacionais”. Também não podemos fazer uma associação entre o adversário “internacional” e a frequência das emoções, sendo que apenas um jogo com um adversário estrangeiro fora analisado. Em outras palavras, ou a configuração do resultado é pequena e a natureza da competição deste jogo, única.

6. Episódio do Jogo

Em relação aos episódios do jogo vários comportamentos corporais estão associados a um episódio e, em várias ocasiões, o mesmo episódio está associado a apenas um comportamento corporal/emoção.

De acordo com os resultados obtidos, não há um padrão que defina que para cada episódio deva haver um comportamento corporal e correspondente emoção. Mc Phail (1991) registou que “esbracejar” é o comportamento corporal do espectador exclusivo de quando a sua equipa desportiva alcança o objectivo máximo que, neste caso, é o golo. Este trabalho mostra que além de “esbracejar”, o espectador realiza vários outros comportamentos corporais, como o “abraçar”, “dançar”, “bater palmas”, “agitar bandeiras” e “saltar”. Ademais, o comportamento corporal de “abraçar” relaciona-se com a marcação de um golo para a equipa local, fazendo parte exclusivamente da comemoração dos espectadores, uma vez que ele ocorre apenas nos instantes posteriores à anotação de um golo.

7. Natureza da Competição

A natureza da competição é uma variável que influencia na construção do ambiente de um jogo de futebol. Tendo em conta os resultados obtidos em função da amostra, nos jogos válidos por torneios eliminatórios a média da frequência da ansiedade e da irritação/raiva (emoções negativas) é superior que as médias das frequências de alegria e orgulho (emoções positivas). O inverso acontece nos jogos válidos por torneios de jornadas, quando as médias das frequências de alegria e orgulho são superiores.

Isto nos leva a crer – dentro da amostra - que os jogos válidos por torneios eliminatórios são responsáveis pela maior manifestação de emoções negativas, em parte pela afirmação de Lazarus (2000) de que a ansiedade existe quando há a ameaça de

perda ou dano. No caso de um torneio eliminatório tal ameaça é mais iminente, visto que a derrota no resultado final pode significar imediata desclassificação.

CONCLUSÕES

Este trabalho teve como objectivo compreender as emoções sentidas pelos espectadores num jogo de futebol de alta competição, transmitindo informações necessárias para o desenvolvimento de políticas de gestão de um recinto desportivo, contribuindo para a segurança e conforto do local, bem como potenciando a assistência e demais rendimentos por patrocínios.

Através do comportamento corporal dos espectadores, identificámos as suas emoções: ansiedade, alegria, irritação/raiva e orgulho. Para cada emoção, identificámos os comportamentos corporais correspondentes. Por fim, verificámos quais comportamentos corporais que ocorrem e quais as emoções relacionadas de acordo com os factores que alteram o ambiente do jogo de futebol.

Em função dos resultados obtidos, a emoção predominante no espectador em um jogo de futebol de alta competição é a ansiedade, representada pelo comportamento corporal de “permanecer imóvel” na maior parte do tempo.

Tendo em conta a amostra, tivemos a oportunidade de observar que a frequência da ansiedade do espectador durante um jogo de futebol cuja natureza da competição é eliminatória é superior do que a de um jogo cuja natureza do torneio é de jornadas. A frequência da emoção de alegria é superior nos jogos disputados em torneios por jornadas. Nos jogos de torneios eliminatórios, a frequência média da manifestação de alegria é inferior.

Quanto ao episódio do jogo, como no golo para a equipa da casa, existem vários comportamentos corporais subsequentes, não apenas o “esbracejar”. Todavia existindo vários comportamentos corporais para o golo para a equipa da casa, um deles é exclusivo para este episódio, que é o de “abraçar”. Assim sendo, existem comportamentos exclusivos para um episódio do jogo.

Em relação ao resultado desportivo, alguns comportamentos corporais são mais frequentes durante a vitória, como “saltar com alta elevação e elevado ritmo” e “saltar

com baixa elevação e elevado ritmo”. Porém, a alegria – representada também pelos saltos – não é a emoção mais frequente durante a vitória em todos os jogos da amostra. Levando em consideração os resultados obtidos, o único jogo em que a alegria foi a emoção predominante durante a vitória foi no “derby”, com o Benfica. Por outro lado, a frequência dos comportamentos corporais relacionados à alegria foi igual ou superior àqueles relacionados à ansiedade na derrota, em jogos disputados em torneios por jornadas. Na derrota acreditávamos que a demonstração de irritação/raiva seria superior que nos outros resultados, assim como o orgulho seria inferior. Os resultados mostraram o inverso: a frequência da irritação/raiva é superior no empate e do orgulho superior na derrota. Sendo assim, em função dos resultados obtidos com a amostra, não há como estabelecer uma associação entre a emoção e o resultado desportivo.

Diante dos resultados obtidos, o “derby” aponta ser o jogo com maior frequência da manifestação de ansiedade e irritação/raiva por parte dos espectadores. Da mesma maneira o “derby” é a partida com maior número de comportamentos corporais observados. Ao mesmo tempo, a manifestação de alegria e orgulho é menor que a média das demais partidas. As emoções negativas são mais frequentes em um “derby” quando comparadas às emoções positivas.

Em função dos resultados alcançados com a amostra, o jogo “internacional” revelou mostrar frequência superior da manifestação de ansiedade e frequência inferior de orgulho e alegria. Diferentemente da frequência da irritação/raiva, que ficou abaixo da média das demais partidas. Em se tratando do número de comportamentos corporais, os resultados do jogo “internacional” são ora maiores, ora menores em comparação com as demais partidas.

De acordo com os resultados, a hipótese 1 – de que a frequência da ansiedade é superior durante a derrota – é refutada. Nos quatro jogos analisados em que houve o resultado (parcial) de derrota, a sua frequência é superior nos jogos válidos por torneios eliminatórios. Entretanto o mesmo não ocorre nos jogos de torneios por jornadas, quando a taxa de manifestação da ansiedade foi aproximadamente a mesma e superior à de alegria, nos jogos com o Marítimo e o Boavista, respectivamente.

A hipótese 2 – a frequência da manifestação da reacção emocional de orgulho ser maior durante a vitória - também é refutada. Diferentemente do que acreditávamos, nos 7 jogos a média da manifestação de orgulho foi, durante o resultado desportivo da derrota, maior que durante os demais resultados. Ademais, a emoção de orgulho mostrou ser mais frequente no empate do que na vitória.

A hipótese 3 diz que em um “derby” o número de comportamentos corporais é maior que nos outros jogos pelo facto de ser um jogo com vantagem competitiva, grande tensão, grande *atmosfera* e intensa rivalidade.. A hipótese é corroborada visto que foi o “derby” o jogo em que o resultado do número de comportamentos corporais observados foi maior.

Já a hipótese 4 refere que o comportamento corporal de “esbracejar” é o único para o episódio do golo para a equipa local. Esta hipótese é refutada, uma vez que em função dos resultados, outros comportamentos corporais foram observados além do “esbracejar”. Um destes comportamentos corporais – o “abraçar” – é exclusivo, mas não único do episódio do golo para a equipa da casa.

A quinta e última hipótese trata sobre a ansiedade, cuja frequência deveria ser superior nos jogos de torneios eliminatórios, já que a ameaça de perda ou dano (desclassificação) é mais iminente do que em jogos cuja competição possui natureza eliminatória. Em função dos resultados obtidos a partir da amostra, a frequência da ansiedade é superior nos jogos disputados em torneios eliminatórios. Esta hipótese é, portanto, corroborada.

RECOMENDAÇÕES

Espera-se que este trabalho contribua para os profissionais da gestão desportiva – em especial aos dos recintos desportivos voltados para o futebol de alta competição –, para compreenderem as emoções dos espectadores e os seus comportamentos corporais. Desta forma, os resultados podem fornecer informações para a aplicação de projectos visando o aumento do conforto, segurança e entretenimento do espectador. Uma vez conduzidos estes projectos, no longo prazo é possível potenciar a assistência e demais rendimentos (patrocínios, “merchandising”, restauração).

Segundo argumenta Bennett (1999) um ambiente emocionalmente positivo ficará na memória do espectador por muito mais tempo do que um ambiente associado às más recordações. Neste sentido, será interessante ao patrocinador fazer o seu anúncio no interior do recinto desportivo, uma vez que o clube conduzirá políticas para melhor aproveitamento do seu resultado desportivo para maximizar a taxa de ocupação do estádio. O resultado desportivo favorável, associado a um grande público permite ao patrocinador a exposição da marca para milhares de pessoas – ainda mais se o jogo for televisionado - no menor espaço possível.

Um ambiente hostil pode levar o espectador a reagir também com hostilidade e isso pode acontecer com as derrotas. Uma vez conhecidas as possíveis causas das emoções e comportamentos corporais dos espectadores durante o resultado desportivo da derrota, é possível estabelecer uma política de segurança tendo em vista proteger o património do clube assim como os demais espectadores.

LIMITAÇÕES E SUGESTÕES DE PESQUISA

A presente investigação apresenta algumas limitações. Em primeiro lugar, saliente ao método de recolha dos dados, pode existir uma mudança de comportamento daquele espectador que está a ser estudado, ou seja, a partir do momento em que ele sabe que é objeto de estudo para análise, ele pode – por um motivo alheio à pesquisa - querer demonstrar comportamentos diferentes daqueles que sentiria na mesma situação se não estivesse sendo observado.

Segunda limitação: a localização dos espectadores - que foi o objecto e amostra deste estudo - é inconstante pelo facto de ter sido uma claque. Nem sempre estarão dentro da amostra as mesmas pessoas.

A terceira limitação é o número de jogos observados, considerado pequeno frente aos de toda uma época. Ao todo foram 7 jogos, 5 disputados em torneios de jornadas e 2 por torneios eliminatórios. Destes jogos por torneios eliminatórios, 1 foi “derby” e o outro “internacional”. Em termos de quantidade, são poucos jogos com poucas combinações de resultados para podermos estabelecer associações entre as

emoções, os comportamentos corporais e os factores que influenciam o ambiente de um jogo de futebol.

Sugerimos que trabalhar na recolha e análise do áudio dos espectadores é interessante para ser feita uma associação entre os sons proferidos pelos espectadores e os factores que determinam o ambiente de um jogo.

Além desta sugestão indicámos que as filmagens sejam também feitas com aqueles espectadores que não fazem parte de uma claqué, tendo em vista que o comportamento corporal deste espectador não é condicionado por um puxador. Pelo contrário, é mais espontâneo.

Para futuros estudos, sugerimos incluir o factor tempo como determinante no ambiente de um jogo. Acreditamos que o tempo seja capaz de aumentar a ansiedade dos espectadores, como, por exemplo, nos minutos finais de um jogo. Ademais, o tempo pode influenciar o número de comportamentos corporais e emoções: se o tempo do resultado desportivo da vitória durante uma partida for pequeno, o número de comportamentos corporais e emoções também vão ser.

É interessante também a aplicação de questionários aos espectadores no sentido de se constatar as suas emoções (durante e após o jogo), a sua satisfação com o espectáculo desportivo e a sua lealdade com o clube (vontade de comparecer nos jogos).

Pelo que sabemos do futebol, um estádio possui diversos sectores de assentos, diferentes no preço do bilhete devido à sua localização. Realizar um estudo acerca do comportamento corporal, emoções, aplicação de questionários e recolha do áudio dos espectadores de cada sector do estádio pode ser interessante uma vez que os resultados podem revelar diferenças que remetem às origens sócio-económicas destes espectadores.

Em último lugar, autores apontam que as emoções não apenas surgem em função do ambiente, mas também pelos factores culturais (Oatley et al., 2003). Com isto, um aspecto importante para ser trabalhado é a questão cultural. Durante o jogo com o Glasgow Rangers foi perceptível a diferença dos comportamentos corporais e emoções

dos espectadores escoceses, dentro daqueles factores que constroem o ambiente de um jogo. Supõe-se que seja uma maneira diferente de apoiar a equipa. Entretanto seria assaz oportuno estudar os espectadores do Norte da Europa, do Sul, da Grã-Bretanha, do Extremo Oriente, da América Latina e compará-los.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adán-Revilla, M. T. (1993). Nuevos escenarios, viejos Rituales. Los <<Ultras>> del fútbol. *Revista de Antropología Social*, 2, 149-162.
- Alexandris, K., Douka S., Bakaloumi, S., & Tsasousi, E. (2008). The influence of spectators' attitudes on sponsorship awareness: a study in three different leisure events. *Managing Leisure*, 13:1, pp. 1-12;
- Armstrong, G., & Young, M. (1999). Fanatical football chants: creating and controlling the carnival. *Sport in Society*, 2, 173-211.
- Bar-Tal, D. (1990). *Group Beliefs: A Conception for Analyzing Group Structure, Processes and Behaviour*. New York: Springer-Verlang
- Beccarini, C., & Ferrand A. (2006). Factors affecting soccer club season ticket holders' satisfaction: the influence of club image and fans' motives. *European Sport Management Quarterly*, 6, 1, 1-22.
- Bellos, A. (2001). *Futebol: O Brasil em Campo*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bennett, R. (1999). Sports sponsorship, spectator recall and false consensus. *European Journal of Marketing*, 33, 291-313.
- Birley, D. (1993) *Sport and the Making of Britain*, Manchester: Manchester University Press.
- Campos, J.J., Campos, R. G., & Barrett, K. C. (1989). Emergent themes in the study of emotional development and emotion regulation. *Developmental Psychology*, 253, 94-402.
- Carmichael, F., & Thomas, D. (2005). Home-field effect and team performance: evidence from English Premiership football. *Journal of Sports Economics*, 6, 264-281.

- Chen, P. J. (2004). Understanding fans' loyalty. *University of Central Florida*, 2-22.
- Clark, T. (2006). 'I'm Scunthorpe 'til I die': constructing and (re)negotiating identity through the terrace Chant. *Soccer and Society*, 4, 494-507;
- Correia, A., & Esteves, S. (2007). An exploratory study of spectator's motivation in football. *International Journal of Sport Management and Marketing*, 2 5/6, 572-590.
- Crocker, J., Blaine, B., & Luhtanen, R. (1993). Prejudice, intergroup behaviour and self-esteem: enhancement and protection motives. In M. Hogg, & D. Abrams (Eds.), *Group Motivation: Social, Psychological Perspectives* (pp. 52-67). London: Harvester.
- Dal Lago, A. (1990). *Descrizione di una Battaglia*, Bologna: Il Mulino.
- Darst, P., Zakrajsek, D. B., & Mancini, V. H. (Eds.), (1989). *Analyzing Physical Education and Sport Instruction*. Champaign, IL: Human Kinetics Books.
- Dias, C. (2003). *Do stress e ansiedade às emoções no desporto: a importância da sua compreensão à necessidade da sua gestão*. Dissertação de Doutoramento não publicada, Universidade do Minho.
- Díaz, A. (2003). Los Jóvenes Ultras del Fútbol Andaluz. *Revista Andaluza de Ciencias Sociales*, 2, 107-124.
- Ekman, P. (1992). Facial expressions of emotion. *Psychological Science*, 1, 34-37.
- Ekman, P. (2003). *Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*. New York: Holt Paperbacks.
- Ekman, P., & Friesen, W. V. (1969). The repertoire of nonverbal behavior: categories, origins, usage and coding. *Semiotica*, 1, 49-98.

Ekman, P., & Friesen, W. V. (1974). Detecting deception from the body or face. *Journal of Personality and Social Psychology*, 29, 288-298.

Elias, N., & Dunning E. (1986). *A Busca da Excitação*. Lisboa: Difel.

Fédération Internationale de Football Association. (2007). *Las Reglas del Juego 2007/2008*. Zurique: FIFA.

Fishwick, N. (1989). *English Football and Society, 1910-1950*. Manchester: Manchester University Press.

Fredrickson, B. L. (2003). The value of positive emotions: The emerging of positive psychology is coming to understand why it's good to feel good. *American Scientist*, 91, 330-335.

Fredrickson, B. L., & Cohn, M. A. (2008). Positive Emotions. In M. Lewis, J.M. Haviland-Jones, & L. Feldman-Barrett (Eds.), *Handbook of Emotions* (pp. 777-797). New York: The Guilford Press.

Frijda N. H., & Mesquita, B. (1994). The social rules and functions of emotions. In S. Kitayama & H. R. Markus (Eds.), *Emotion and Culture: Empirical Studies of Mutual Influence* (pp. 51-97). Washington, DC: American Psychological Association.

Galeano, E. (1995). *El Fútbol a Sol y Somnbra*. Montevideu: Ediciones del Canchito.

Giulianotti, R. (2002a). *Sociologia do Futebol: Dimensões Históricas e Socioculturais do Esporte das Multidões*. São Paulo: Nova Alexandria.

Giulianotti, R. (2002b). Supporters, followers, fans and flaneurs: a taxonomy of spectator identities in football. *Journal of Sport & Social Issues*, 26, 1, 25-46.

Griffin, P., & Templin, T. J. (1989). An Overview of Qualitative Research. In P. W. Darst, D. B. Zakrajsek, & V. H. Mancini (Eds.), *Analysing Physical Education and Sports Instruction* (pp. 399-410). Champaign, IL: Human Kinetics.

Guibernau, M. (1997). *Nacionalismos: O Estado Nacional e o Nacionalismo no Século XX*. Rio de Janeiro: Zahar.

Guttman A. (1986). *Sports Spectator*. New York: Columbia University Press.

Hopcraft, A. (1988). *The Football Man*. London: Simon & Schuster.

Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: a Study of the Play Element in the Culture*. Boston: Beacon Press.

Lazarus, R. S. (1991a). Cognitive-motivational-relational theory of emotion. *American Psychologist*, 8, 819-834.

Lazarus, R. S. (1991b). *Emotion and Adaptation*. New York, NY: Oxford University Press.

Lazarus, R. S. & Lazarus, B. N. (1994). *Passion and Reason: Making Sense of Our Emotions*. New York, NY: Oxford University Press.

Lazarus, R. S. (2000). How emotions influence performance in competitive sports. *The Sport Psychologist*, 14, 229-252.

Lee, M. J. (1985). From rivalry to hostility among sports fans. *Quest*, 37, 38-49.

Levenson, R. W. (1999). The intrapersonal functions of emotion. *Cognition and Emotion*, 13, 481-504.

Lewis, J. M., & Scarisbrick-Hauser, A. M. (1994). An Analysis of Football Crowd Safety Reports Using the McPhail Categories. In R. Giulianotti, N. Bonney, & M. Hepworth (Eds.), *Football, Violence and Social Identity* (pp. 158-173), Londres: Routledge.

Lutz, C., & White, G. M. (1986). The anthropology of emotions. *Annual Review of Anthropology*, 15, 405-436.

Martin, P. (2007). Football, community and cooperation: a critical analysis of supporter trusts in England. *Soccer and Society*, 4, 636-653.

McNeill, D. (Ed.), (2000). *Language and Gesture*. New York: Cambridge University Press.

McPhail, C. (1991). *The Myth of the Madding Crowd*. New York: Aldine de Gruyter.

Mesquita, B. & Frijda, N. H. (1992). Cultural variations in emotions: a review. *Psychological Bulletin*, no. 112, pp.179-204.

Mustanen, A., Arms, R. L. & Russell, G. W. (1996). Predictors of sports spectators' proclivity for riotous behaviour in Finland and Canada. *Personality and Individual Differences*, 4, pp. 519-525.

Niedenthal, P. M. (2008). Emotion concepts. In M. Lewis, J.M. Haviland-Jones, & L. Feldman-Barrett (Eds.). *Handbook of Emotions* (pp. 587-600). New York: The Guilford Press.

Oatley, K. (1992). *Best Laid Schemes: the Psychology of Emotions*. New York, NY: Cambridge University Press.

Oatley, K., Keltner, D. & Jenkins, J. M. (2003). *Understanding Emotions*. Oxford: Blackwell Publishing.

Ortony, A., Clore, G. L., & Collins A. (1988). *The Cognitive Structure of Emotions*. New York: Cambridge University Press.

Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods*. London: Sage Publications.

Quivy, R., & Campenhoudt, L. V. (2005). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Gradiva.

Rigauer, B. (1969). *Sport und Arbeit*, Francoforte: Suhrkamp.

Rodrigues, E. (2006). *Jogo Duro: a História de João Havelange*, Rio de Janeiro: Record.

Ruiz-Belda, M. A., Fernandez-Dols, J. M., Carrera, P., & Barchard, K. (2003). Spontaneous facial expressions of happy bowlers and soccer fans. *Cognition and Emotion*, 17, 315-326.

Sloan, R. (1989). The motives of sports Fan. In H. Goldstein (Ed.), *Sports, games and play: Social and psychological viewpoints* (pp.175-240). Hillsdale, MI: Lawrence Erlbaum Associates.

Smith, E. R., & Mackie, D. M. (2008). Intergroup emotions. In M. Lewis, J.M. Haviland-Jones, & L. Feldman-Barrett (Eds.), *Handbook of emotions* (pp. 428-439). New York: The Guilford Press.

Spinrad, W. (1981). The function of spectator sports. In G. Lüschen, & G. H. Sage (Eds.), *Handbook of social science of sport* (pp. 354-365). Champaign, IL: Stipes Publishing.

Stone, G.P. (1971). American sports: Play and dis-play. In E. Dunning (Ed.), *The sociology of sport: a selection of readings*. Londres: Frank Cass.

Tapp, A., & Clowes, J. (2002). From “Carefree Usuals” to “Professional Wanderers”: Segmentation possibilities for football supporters. *European Journal of Marketing*, 36, 45-59.

Tyler, T. R., & Blader, S. L. (2000). Social identity and cooperative behavior. In T. R. Tyler, & S. L. Blader (Eds.), *Cooperation in groups: Procedural justice, social identity and behavioral engagement* (pp.143-168). Philadelphia: Psychology Press.

Vallerand, R. J., & Blanchard, C. M. (2000). The study of emotions in sport and exercise. In Y. L. Hanin (Ed.), *Emotions in sport* (pp. 3-37). Champaign, IL: Human Kinetics.

Van der Mars, H. (1989). Systematic observation: An introduction. In P. W. Darst, D. B. Zakrajsek, & V. H. Mancini (Eds.), *Analysing physical education and sports instruction* (pp. 3-18). Champaign, IL: Human Kinetics.

Wakefield, K. L., & Sloan, H. J. (1995). The effects of team loyalty and selected stadium factors on spectator attendance. *Journal of Sports Management*, 9, 153-172.

Wallbott, H. (1998). Bodily expression of emotion. *European Journal of Social Psychology*, 28, 879-896.

Walvin, J. (1975). *The People's Game*, London: Allen Lane.

Wolfson, S., Wakelon, D. & Matthew, L. (2005). Football supporters' perceptions of their role in the home advantage. *Journal of Sports Sciences*, 23, 365-374.

Zhang, J., Pease, G., Hui, C., Smith, W., Lee, L., Lam, C., & Jambor, E. (1997). Factors affecting the decision making of spectators to attend minor league hockey games. *International Sports Journal*, 1, 49-54.

JORNAIS CONSULTADOS

É por Jogos como Este que o Dérbi é Eterno. (2008, Abril 17). *Record*, p. 06

Festa dos Pontinhos. (2008, Abril 14). *Record*, p. 08

O Leão de Rompante. (2008, Abril 7). *Record*, p. 18

O Valor da Estética. (2008, Maio 12). *Record*, p. 06

Reentrada de Leão. (2008, Março 18). *Record*, p. 06

Sem Pernas para Meias. (2008, Abril 11). *Record*, p. 06

Três Tristes Truques. (2008, Abril 28). *Record*, p. 06

REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS

Torcida Verde: História e Mentalidade. Acesso em 04 de junho de 2008, em <http://www.torcidaverde.pt>

Núcleos do Sporting Clube de Portugal. Acesso em 03 de abril de 2008, em http://www.sporting.pt/GrupoSCP/Nucleos/GrupoSCP_Nucleos.asp

Estádio José de Alvalade. Acesso em 28 de fevereiro de 2008, em http://www.sporting.pt/GrupoSCP/EstadioJoseAlvalade/estadio_acessos.asp

Estatísticas da Liga. Acesso em 16 de setembro de 2008, em <http://www.lpfp.pt/futebol/Pages/Estatisticas.aspx>

History. Acesso em 29 de maio de 2008, em <http://www.uefa.com/competitions/uefacup/history/index.html>

2008 Final: Manchester. Acesso em 09 de abril de 2008, em <http://www.uefa.com/competitions/uefacup/finals/index.html>

Regulamento das Provas Oficiais de Futebol de Onze (R.P.O.). Acesso em 12 de abril de 2008, em http://www.fpf.pt/portal/page/portal/PORTAL_FUTEBOL/DOCS/REGULAMENTOS/RPO%202005.pdf

ANEXOS

Todos os anexos estão guardados em formato digital de CD

Anexo A: Planilha dos jogos do Sporting a partir de Março/2008

Anexo B: Mapa do Estádio José de Alvalade

Anexo C: Categorias das imagens da claque

Anexo D: Categorias das imagens do jogo

Anexo E: Base de dados do jogo Sporting CP-CD Nacional

Anexo F: Base de dados do jogo Sporting CP-SC Braga

Anexo G: Base de dados do jogo Sporting CP-Glasgow Rangers FC

Anexo H: Base de dados do jogo Sporting CP-Leixões SC

Anexo I: Base de dados do jogo Sporting CP-SL Benfica

Anexo J: Base de dados do jogo Sporting CP-CS Marítimo

Anexo K: Base de dados do jogo Sporting CP-Boavista FC